11 -95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 11

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E

PC PLAYER



Test:
NHL Hockey '96

WIR TESTEN DIE BESTEN

Comanche 2 ◆ Crusader
NHL '96 ◆ NBA Jam

ALLE MESSE-HITS AUS LONDON

Enthüllt: Die Kandidaten für den Gabentisch

EIN PUZZLE KOMMT SELTEN ALLEIN

Adventure-Abrechnung: 14 Titel im Vergleich

PENTIUMS FÜR AUFSTEIGER

Mehr Spiele-Power mit High-End-PCs

TEST: STAR TREK OMNIPEDIA

Die CD-ROM-Referenz der Enterprise-Fans



Test: Werewolf vs.
Comanche 2.0



Tips & Tricks: Command & Conquer, Mech Warrior 2, Phantasmagoria und viele andere Lösungen
Software-Test: Mathe Workshop, Das 20. Jahrhundert, Werner, Oktoberfest, Alles über Tennis

DER PREIS IST HEISS

Die Tage werden kürzer, die Zahlen vor dem Komma kleiner. Die jüngste Offensive unserer Kostendrücker-Division hat jetzt Gültigkeit: Der Preis von PC Player plus schmilzt dahin. Ab sofort müssen Sie für die Kombination Heft plus CD-ROM nur noch 12,80 Mark bezahlen - also 3,70 Mark weniger als bisher. Die Gründe sind naheliegend: Bei den CD-Herstellungskosten gab's einen Rutsch nach unten; außerdem verkaufen wir von PC Player plus konstant mehr Exemplare, als ursprünglich geplant. Solche Vorteile geben wir gerne an unsere Leser weiter (...die hoffentlich umso zahlreicher zur PC Player plus greifen werden). Also: PC Player kostet ohne CD wie gewohnt 7 Mark; PC Player plus CD-ROM ist jetzt jeden Monat für 12,80 Mark zu haben.

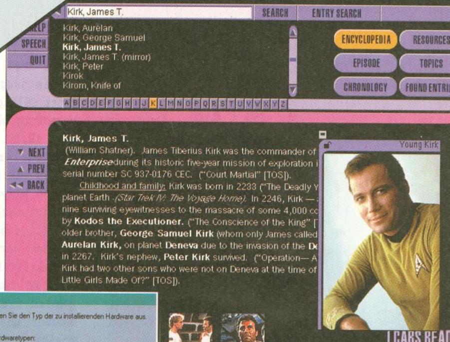
Solch frohe Kunde kann eigentlich nur noch vom Entzücken über unser neues Gruppenbild-Lineup übertroffen werden. Monika Stoschek verstärkt ab dieser Ausgabe unsere Spieletester-Team. Die Adventure- und Action-Expertin durfte gleich unseren Abenteuerspiel-Schwerpunkt mitgestalten und wurde am fünften Arbeitstag zur ECTS-Messe nach London abkommandiert. Mit Ihren Hobbies »Motorradfahren« und »Karate« wird sie sicher ihren Beitrag zur idyllischen Harmonie in unserem Redaktionsteam beitragen. Boris Schneider zieht sich indes chronisch überlastet ganz aus dem Heft zurück, wird aber weiterhin das CD-ROM von PC Player plus betreuen. Und die bange Frage »Wo ist Austinat?« kann auch beantwortet werden: Nachdem sich sein Studium in der Endphase elend dahinzog, verjuxte Roland noch viele Energien bei der Wohnungssuche im »Mieterparadies« München. Daß sein karges Gehalt gerade mal für Unterkunft und einen Teller Suppe reicht, hat er inzwischen verdaut. Am Gruppenbild-Termin konnte er diesen Monat aber nicht teilnehmen. Allen Roland-Fans geloben wir Wiederaufnahme im Rahmen der nächsten Foto-Session.

Einen heißen Herbst wünscht

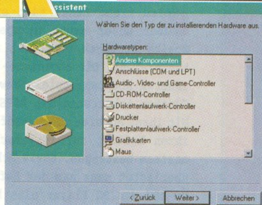
Ihr PC-Player Team

Jörg Langer
Susan Sablowski
Monika Stoschek
Florian Stangl
Henrik Fisch
Heinrich Lenhardt
Babs Schwaiger

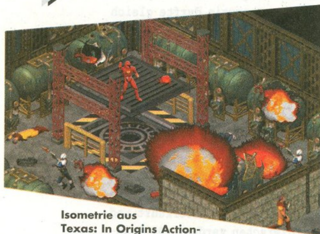
PC PLAYER



Faszinierend: Die »Star Trek Omnipedia« informiert über Enterprise-Filme und TV-Serien. **176**



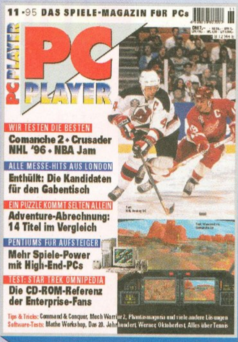
Windows 95: Tips zu den Tücken der Hardware-Erkennung **188**



Isometrie aus Texas: In Origins Action-Adventure »Crusader« geht's ordentlich ab. Test ab Seite **56**

aktuell

software



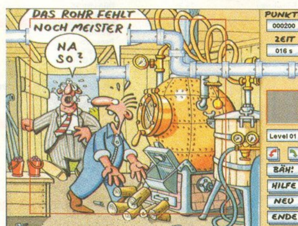
hardware



Wer alle Software-Neuheiten ohne Gerucke erleben will, braucht einen schnellen Pentium. Wir testeten erschwingliche Komplettsysteme auf ihre Spieletaugliceit. **46**



Auf über 10 Seiten: Die Spiele-Enthüllungen von der ECTS-Herbstmesse **8**



Bölkstoff: Das Werner-CD-ROM ist da! **174**





EA Sports im Testlabor: Wir bewerten die neuen 96er-Ausgaben von NHL Hockey und PGA Golf. **64**

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1944 – Across the Rhine	99,95	
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	**89,95***	**89,95***
Aliens	79,95*	
Al Unser Arcade Racing +	59,95*	59,95*
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95*	
Atlas (dt.)	59,95	59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Batman Forever +	89,95*	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	**69,95**	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95*	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing! (dt.)	79,95*	79,95
Bioforge (dt.)	99,95	
Blind Date (dt.)	59,95*	
Bloodwings	99,95	
Blue Planet 2000 (dt.)	69,95*	69,95
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
CivNet (dt.)	**99,95***	
Clearing House (dt.)	79,95*	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95*
Crusader – No Remorse (dt.)	99,95*	
Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS	**59,95**	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	109,95*	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Darker	79,95*	79,95*
Dark Forces (dt.)	79,95	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,95*	
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch		69,95*
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elder Scrolls 2	79,95*	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Fade to Black (dt.)	**99,95***	
FIFA Soccer 96	99,95*	
Flight Commander 2 (dt.)	69,95	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX-Fighter	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95*	
Hi-Octane (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Iron Cross	89,95*	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95*
Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	**79,95***	
Judge Dredd (nur Windows 95)	89,95*	
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	**79,95***	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lords of Midnight (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
Mad News (dt.)	79,95	89,95
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	99,95*	
Magic the Gathering	99,95*	
Marco Polo	**79,95***	
Mechwarrior 2	89,95	89,95*
Metal Marines	79,95*	
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mirage	99,95	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
Need for Speed (dt.)	**99,95***	
NHL Hockey '95	79,95	
Paparazzi	79,95*	
Paws of Fury	69,95	
Perfect General 2	79,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 96	99,95*	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	69,95*
Pinball Wizzard 2000	69,95*	
Pitfall (nur Windows 95!)	**79,95**	
Pizza Connection		89,95
Police Quest Collection (dt.)	89,95*	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95*	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95
Screamer – Bleifuß	**59,95***	
Sensible Golf	69,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,95*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Solitaire Deluxe (Windows)	89,95	69,95
Space Academy	79,95*	79,95*
Space Marines (dt.)	89,95*	
Space Quest 6 (dt.)	**79,95***	
Star Trek Judgem. Rites Enhanced	89,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Un. Ltd.Ed.	129,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95*	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95***	
SuperKarts	99,95	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95

PC-Spiele	CD	Disk
Thunderscape	**79,95***	
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tiny Troops	79,95*	79,95*
Top Gun (dt.)	109,95*	
Total Distortion	79,95*	
Transport Tycoon incl. World Editor	**69,95**	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtua Chess (dt.)	89,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95*	
Warhammer	89,95*	
Warlords 2 Deluxe	99,95*	
Warplanes 2	109,95*	
Waterworld (Action)	89,95*	
Werewof vs. Comanche	**79,95**	
Whales Voyage 2	79,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
2 Fast 4 You (Bi-Fi Spiel)	9,95*	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Alien Legacy		29,95
Anstoss & Anstoss World Cup	**29,95**	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Blackhawk AKTIONSPREIS		49,95
Bureau 13	29,95	29,95
Burning Steel 3 (e.dA.)	49,95	
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)		**39,95**
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	39,95	
Cyclemania	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)		19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Descent	49,95	
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	39,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2, Humans & Nomad kompl.	19,95	19,95
F-14 Fleet Defender	69,95	19,95
Falcon Gold	**39,95**	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Journeyman Project	19,95	
Jungle Strike	29,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95*	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	9,95
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	**29,95**	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Man Enough	19,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	29,95
Megarace	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95*	39,95
Noctropolis (dt.)	**39,95**	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)	49,95	
PGA Tour Golf	29,95*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	**49,95**	
Rebel Assault (engl.dt.Ut.)	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	
Silverball – Smile Edition	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Space Hulk (dt.)	29,95*	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**29,95**
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	39,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	29,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95*	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95*	
WarCraft: Orks & Humans	**39,95**	
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM – Terror from the Deep	59,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Complete After Dark	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	**39,95**	
Pegasus 1/95 (Shareware)	39,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Spaß am Sex	79,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek TNG: Technical Manual	79,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	359,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot	159,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	**269,95**
Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

+ = Software läuft auch unter Windows 95

Ab 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Messebericht:

»ECTS Autumn« in London



Englische Woche

Die Londoner Fachmesse ECTS läutete die heiße Phase des Weihnachtsgeschäfts ein. Neben neuen Versionen von Titeln, die schon auf der E3 in Los Angeles vorgestellt wurden, gab's so manche Überraschung zu entdecken. »Grand Prix 2« von Microprose, Gremlins »ran Soccer« oder Electronic Arts mit »NBA Live '96« sind nur drei der Highlights.

Wenn es so wenig neue Spiele wie Taxis nach Messeschluß gäbe, würde sich ein Besuch der ECTS kaum lohnen. Doch die Aussteller im Londoner Messegelände »Olympia« ließen sich zum Glück nicht lumpen und präsentierten reichlich Gabentisch-Favoriten für die Weihnachtssaison. So liefen sich gleich drei neugierige Redakteure in und vor der Halle die Füße wund und entdeckten so manche reizvolle Neuheit im Messetrubel.

Wie Sie es von PC Player gewohnt sind, haben wir alle Neuheiten alphabetisch angeordnet und besonders auffällige Spiele mit separaten Kästen hervorgehoben.

▲ Acclaim

Fleißig am Programmieren sind derzeit die Jungs bei Acclaim. Die ultraschnelle Basketball-Hatz **NBA Jam Tournament Edition** ist deutlich weiter als noch zur E3 und soll sich mit Riesenschritten der Fertigstellung nähern. Gleiches gilt für die Ringkampf-Simulation **WWF Wrestling**, die demnächst den Sprung von der Playstation zum PC vollenden soll. Auch die Spielhallen-Umsetzung **Revolution X** sieht jetzt schon merklich reifer aus und soll ebenfalls noch Ende des Jahres erscheinen.

▲ Ascon

Die bereits auf der Frühjahrs-ECTS gezeigte Formel-1-Management-Simulation **Pole Position** soll nun bald ins Rennen gehen und Formel-1-Freunde mit Ambitionen auf Rennstallbesitz begeistern. Ein paar Monate wird es dagegen noch dauern, bis die ersten PC-Piloten das **Hexagon-Kartell** bekämpfen können. Dann allerdings verspricht Ascon rund 70 Missionen, vom Aufklärungsflug bis zum Staffeleinsatz mit acht verschiedenen Hubschraubertypen. Die sieben Szenarien präsentieren sich leicht spartanisch in



Schumi, halt aus: Ascons Strategiespiel Pole Position macht gute Fortschritte.

VGA oder Super VGA, dafür werden die gängigen VR-Helme unterstützt. Übungseinsätze, ein Trainingssimulator, diverse Autopilotfunktionen und ein variabler Schwierigkeitsgrad sollen auch Einsteigern eine Chance geben. **Elisabeth I** gab sich erneut die Ehre, läßt ihre Untertanen aber noch warten...

▲ Attic

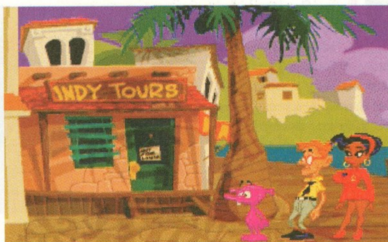


Attic vertreibt die deutsche Version von Sir-Techs »Druid«

Attic zeigte eine neue Version von **Schatten über Riva**, dem dritten Teil der DSA-Computerserie. Das Konversations-System wurde entschlackt und die Gesprächspartner reagieren nun besser auf die Ereignisse im Spiel sowie das Vorgehen der Abenteurergruppe. Die Automap sieht deutlich schöner aus, auch die 3D-Grafik wurde überarbeitet. Auf die gelungenen Überlandreisen muß man bei Teil 3 verzichten, da das Geschehen ausschließlich in der Stadt Riva stattfindet.

Das zweite aktuelle Attic-Produkt ist die verbesserte deutsche Version des Sir-Tech-Programms »Druid«. **Druidenzirkel** verknüpft Echtzeitkämpfe, Rollenspiel und Adventure. In isometrischer Darstellung stapft ein axtbewehrter Held durch zahlreiche Bildschirme, wobei sich seine Fähigkeiten, wie z.B. Geschicklichkeit oder Schnelligkeit, im





Comic-Humor aus deutschen Landen: »Chewy« flieht vom Planeten F5 auf die Erde.

Laufe der Zeit steigern. Neben gutem Timing ist im Kampf auch der Einsatz von Magie gefragt.

▲ Avalon Hill

Brettspiel-Spezialist Avalon Hill gönnt seinen Programmierern nicht mehr viel Freizeit, sollen doch



»Advanced Civilisation« ist die PC-Umsetzung eines Brettspiels, stammt aber nicht von Sid Meier

eine ganz Reihe von Umsetzungen für den PC noch dieses Jahr erscheinen. Eine deutlich verbesserte Version des Brettspiel-Klassikers Civilisation wird als **Advanced Civilisation** gegen Jahresende erscheinen. Nicht zu verwechseln mit dem berühmten Microprose-Spiel von Sid Meier – wenngleich letzteres auch vom Brettspiel inspiriert wurde.

Eine Mischung aus Strategie und Adventure wird **Blackbeard** sein, in dem Sie entweder die Rolle des blutrünstigen Piraten übernehmen oder als Beauftragter des englischen Königs für Ruhe auf den Weltmeeren sorgen sollen. Die detailreiche Nachbildung der damaligen Verhältnisse soll in den nächsten Wochen erscheinen. Taktische Kämpfe mit kleinen Einheiten von zwei bis fünf Mann stehen im Mittelpunkt von **Beyond Squad Leader**. Echtzeit-Aktionen, psychologische Einflüsse und selbständig agierende Charaktere sind weitere Features des Spiels, das ebenfalls am Jahresende kommen soll.

Der Zweite Weltkrieg ist Hintergrund für den Strategieschinken **Third Reich**, in dem Sie die Expansionsgelüste des Dritten Reichs stoppen müssen. Neben einem Modus für zwei Spieler dürfen Sie zwischen einzelnen Missionen oder umfangreichen Kampagnen wählen. **D-Day America Invades** ist der neueste Titel der »World at War«-Reihe, bei der Sie unter anderem die Invasion am Omaha Beach nachspielen dürfen. Wer sich weltweit mit Kontrahenten messen will, darf per E-Mail seine Züge austauschen. Beide Spiele sollen in den nächsten Wochen erscheinen.

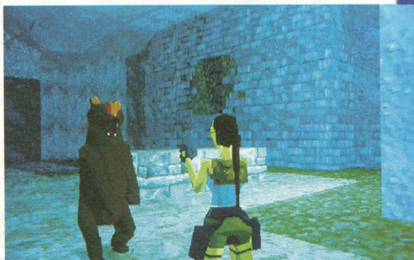
▲ Blue Byte

Eine traurige Nachricht für Battle-Isle-Fans: Es ist bis auf weiteres keine Fortsetzung der renommierten Taktik-Serie geplant. Stattdessen versucht es Blue Byte zur Abwechslung mit einem anderen Genre: **Chewy – ESC von F5** handelt von einem kleinen rosa Helden, der sich durch ein lustig gemeintes Grafikadventure schlägt. Hunderte von Puzzles sollen auf über hundert Räume verteilt sein, Zwischenanimationen und durchgehende Sprachausgabe das Geschehen auflockern.

U-Boot-Fans werden sich auf das grafisch aufwendige Actionspiel **Schleichfahrt** freuen. In einer düsteren Zukunft können die meisten Menschen nur noch auf dem Meeresboden überleben, da die Erdoberfläche weitgehend zerstört ist. Entsprechend hart ist der Umgangston bei den zahlreichen Gesprächen mit Computer-Charakteren. Durch fleißiges Aufträge-Erfüllen verdient man Geld, das dann in bessere Ausrüstung und Waffen investiert wird. Beim Nachfolger der »Siedler« mit dem Namen **Veni, Vidi, Vici** soll der Miniaturherrscher aus verschiedenen Völkern wählen können. Das Rollenspiel **Albion** befindet sich immer noch in der Warteschleife über seinem keltisch besiedelten Zielplaneten.

▲ Core Design

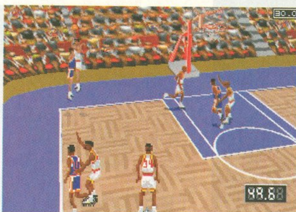
Flüssige und hochauflösende 3D-Grafik im »Fade to Black«-Stil mit einem weiblichen Indiana-Jones-Verschnitt als Hauptperson zeichnet das Action-Adventure **Tomb Raider** aus. Sie versuchen, in altertümlichen Bauwerken knifflige Rätsel zu knacken, die in eine fortlaufende Handlung eingebettet sind. Die Fertigstellung des aufwendigen Spiels wird noch bis Sommer 1996 dauern. Ebenso lange wird noch an **Swagman** gebastelt, einem Adventure, in dem Sie



»Tomb Raider« ist ein 3D-Action-Adventure mit einer Schatzsucherin



zwei Charaktere gleichzeitig steuern, deren unterschiedliche Fähigkeiten zur Lösung der Puzzles nötig sind.
Auch Core Design programmiert derzeit an einem 3D-Ballerspiel, in dem der Spieler sogar die Umgebung verändern kann. Dank diverser Gewaltdarstellungen ist **Blam! Machinehead** von vornherein auf PC-Besitzer ab 18 ausgelegt. Eine entschärfte Version für Deutschland ist zur Zeit nicht geplant.
Kurz vor der Fertigstellung ist **Thunderhawk 2**, ein schnelles Hubschrauber-Actionspiel, das vor allem von der flotten Grafik lebt und mehrere Kameraperspektiven bietet. Ähnlich sieht es mit **Shellshock** aus, in dem Sie einen Panzer durch verschiedene 3D-Landschaften steuern.


»NBA Live '96« kommt in 3D

▲ Domark

Domark will mit **Big Red Racing** die Herzen vergnügungssüchtiger Autofreaks höher schlagen lassen. Verschiedene groß und kantig gestaltete Fahrzeugtypen warten auf bis zu sechs Piloten im netzwerkfähigen Rennspiel, das demnächst über 18 Kurse starten soll.


Fröhliche Wasserspiele in »Big Red Racing«

Um die Rettung der Erde soll es im Raumkampf-Actionspiel **Terracide** gehen, das allerdings Pentium-Besitzern vorbehalten bleibt und sich erst in der Anfangsphase befindet. Auf den Fantasy-Büchern von Ian Livingstone und Steve Jackson basiert **Deathtrap Dungeon**, das erst im März zu erwarten ist. Ein alter Bekannter am Domark-Stand war hingegen **Absoulute Zero**, auf das wir immer noch warten müssen.

▲ Electronic Arts/Bullfrog

Das kanadische Team von EA Sports setzt voll auf die »Virtual Stadium«-Technologie, die schon bei **NHL Hockey '96** (Test bereits in dieser Ausgabe) und **FIFA Soccer '96** zum Einsatz kommt. Für die neueste Version des Fußball-Hits wird übrigens Wolf-Dieter Poschmann, Sportreporter bei RTL, den Live-Kommentar während des Spiels übernehmen. Der amerikanische Football-Star John Madden spielt demnächst ebenfalls im virtuellen Stadion. **Madden NFL '96** bietet neben allen 30 NFL-Teams herausragende Animationen, die mit echten Football-Profis in einem Studio per »Motion Capturing« aufgenommen wurden, und soll noch im November erscheinen. Das gleiche gilt für **NBA Live '96**, das neben der grandiosen 3D-Grafik mit zahlreichen Details fasziniert. Alle 29 NBA-Teams und die beiden neuen Mannschaften aus Toronto und Vancouver sind dabei, außerdem dürfen Sie mit einem umfangreichen Editor Ihre Teams immer auf dem neuesten Stand halten.
Das erste Spiel von Electronic Arts ausschließlich für Windows 95 heißt **Shock Wave Assault** und ist eine stark verbesserte Umsetzung des 3DO-Spiels »Shock Wave«. Dank Windows 95 soll das Programm deutlich schneller sein sowie mehr Grafik- und Soundeffekte enthalten. Sie fliegen in einer nahen Zukunft mit einem Raumschiff-Prototypen gegen Aliens, die es sich in Städten wie Los Angeles oder Paris bequem machen wollen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist November.
Die Macher von »Little Big Adventure« basteln derzeit an **Time Commando**, einem

In solchen gerenderten Hintergründen bewegen sich die Polygonfiguren von »Time Commando«


»Shock Wave Assault« ist die Umsetzung eines 3DO-Ballerspiels und läuft nur unter Windows 95

Zeitreise-Abenteuer. Sie steuern mit nur sechs Tasten eine in Echtzeit animierte Polygonfigur durch zehn gerenderte Landschaften und müssen versuchen, ein außer Kontrolle geratenes Zeitexperiment zu retten. Bis Februar 1996 wollen sich die Programmierer Zeit lassen, die geplante Mischung aus Jump-and-Run und 3D-Action-Adventure fertigzustellen.
Wer bereits alle Missionen von »US Navy Fighters« und »US Marine Fighters« durchgezockt hat, darf sich auf die inoffizielle Fortsetzung **Advanced Tactical Fighters** freuen. Diverse Experimental-Flugzeuge wie die YF-22 stehen sorgfältig simuliert zur Verfügung und dürfen in jeweils abgestimmten Einsätzen auf Herz und Nieren geprüft werden. Der geplante Erscheinungstermin ist Jahresende.

SYNDICATE WARS (Bullfrog)

Das vormals unter dem Namen »Syndicate 2« erwähnte Echtzeitstrategiespiel wird von Bullfrog zeitgleich für PC und Sony Playstation entwickelt. Die PC-Version soll zwar erst nach der Konsolen-Fassung erscheinen, enthält aber bereits viele Features des fertigen Produkts. Es gibt nun drei verschiedene Syndikate, deren Cyborgs völlig unterschiedliche Voraussetzungen mitbringen: Die Anarchisten ballern mit veralteten Waffen in die Gegend, eine religiöse Gruppe setzt fiese Tricks ein und die Technik-Freaks sind am modernsten ausgerüstet.
Die isometrische Sicht kann gedreht sowie gezoomt werden; fast alle Grafikelemente lassen sich mit genügend Feuerkraft zerstören. Seine Abrißkommando-Neigungen sollte man aber besser unterdrücken, denn zerstörte Städte zahlen keine Steuern mehr, und ohne Geld bleibt man entwicklungstechnisch bald zurück. »Syndicate Wars« soll dem Spieler sehr viel Flexibilität erlauben, so darf er oft auswählen, in welchem Land er eine bestimmte Mission wie z.B. Waffenbeschaffung durchführen möchte.


Die zoomende Isometrie-Darstellung von »Syndicate Wars« enthält zahlreiche Lichteffekte

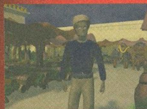
*M*it dem Mut eines Helden ...

Sie sind der Herr der Lüfte.

Steigen Sie auf Ihren Teppich, lernen Sie neue Zaubersprüche und erkämpfen Sie sich Ihren Weg in die äußeren Königreiche. Zahlreiche unmenschliche Gegner werden jedoch versuchen, Sie daran zu hindern.

Ihr größter Kampf erwartet Sie...

- 26 mächtige Zaubersprüche, jeder mit drei gefährlichen Kraftstufen.
- Überwinden Sie verhängnisvolle Nachtlevel und absolvieren Sie Höhlenmissionen in den Tiefen der Erde.
- Ein schnelleres Flugerlebnis als je zuvor.

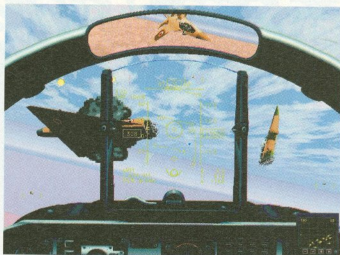








Nach dem erfolgreichen Vorgänger will Electronic Arts Anfang nächsten Jahres **Space Hulk 2** veröffentlichen. Ein riesiges Raumschiffwrack rast mit tödlicher Fracht auf den Planeten Delvar 3 zu. Dem Space-Marine-Orden der Blood Angels fällt die Ehre zu, sich zwischen die Bevölkerung und die bei »Aliens« abgekupferten Genestealers zu werfen. Im Gegensatz zum ersten Teil trifft man nun auch sogenannte »Hybriden«, welche die Nahkampffähigkeiten der reinrassigen Genestealers mit munterem Schußwaffengebrauch kombinieren. Sie sehen das Geschehen aus der Sicht eines von zwei Soldaten und können sich frei in den Raumschiffgängen bewegen.



Bei »Advanced Tactical Fighters« dürfen Sie Experimental-Flugzeuge steuern

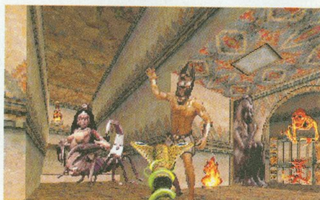
Zu den Bullfrog-Titeln **Gene Wars** und **Dungeon Keeper** waren seit unserer Preview in Ausgabe 10/95 weitere Detailverbesserungen zu sehen. Das Bullfrog-Team arbeitet noch emsig an der künstlichen Intelligenz und der Grafik.

▲ Empire Interactive

Mit **Pinball Pro** will Empire Interactive die Flipper-Rivalen schocken. Zwar gibt es bloß einen Tisch, doch dessen hervorragende Grafik soll reichlich mit intelligent angeordneten Hindernissen, Rampen und Ballfallen gespickt werden. Ob der Flipper im Dauertest hält, was das erste Anspielen versprach, wird sich im November zeigen.

▲ Formgen

Wer dachte, die Welle von 3D-Ballerspielen wäre am Abklingen, hat sich schwer getäuscht. Allein Formgen beschert uns gleich drei neue Titel, die sich nur durch die Hintergrundgeschichte und unterschiedliche Waffen unterscheiden. In **Blood** bekämpfen Sie das Böse an sich in diversen Festungen, kloppen sich in **Ruins** mit Gestalten der ägyptischen Mythologie und schleichen schließlich in **Shadow Warrior** als Ninja einem bösen Geist hinterher, um diesen endgültig auszuschalten. Alle Titel bieten Mehrspieler-Modi mit Modem und Netzwerk, Fahrzeuge und Abenteuer unter Wasser. Angesichts des enormen Blutverbrauchs und zuckender Herzen als Handgranaten-Ersatz erscheint eine Veröffentlichung in Deutschland äußerst fraglich.



In »Ruins« bekämpfen Sie Unholde aus der ägyptischen Mythologie

▲ Gametek

Eine Golfsimulation namens **Hole in One** mit den »18 unbekanntesten Golflöchern der Welt...« (Zitat Pressemitteilung) war am Gametek-Stand zu entdecken. Ansonsten zeigte man neue Versionen des »Commander Blood« verblüffend ähnelndem **Millennia**, von **Ripper**, dem Quarantine-Nachfolger **Road Warrior**, dem Adventure **A. Gent** sowie dem Helikopter-Actionspiel **Hellfire Zone**.

▲ Greenwood

Voll auf Fortsetzungen setzt der deutsche Hersteller Greenwood. Erster Titel ist **ran-Trainer 2**, der mit dem verunglückten ersten Teil außer der Zusammenarbeit mit Sat1 überhaupt nichts zu tun haben soll. Das Spiel wurde komplett neu programmiert und bietet Super VGA sowie Johannes B. Kerner als Moderator und Interviewer. Die Spielszenen werden live berechnet, sind also nicht vorgefertigt und werden aus einer isometrischen Sicht gezeigt.



»Mad TV 2« soll ähnlich albern werden wie der erste Teil

Mad TV 2 wird ganz in Super VGA zu sehen sein und hunderte von Filmen, Serien, Nachrichten und Shows bieten. Damit müssen Sie Ihren Fernsehsender an die Spitze bringen. Per Modem und Netzwerk dürfen bis zu drei Rechner miteinander verbunden werden. Die Wirtschaftssimulation **Der Planer 2** erweitert die Möglichkeiten des Vorgängers um die Bereiche Tourismus, Werttransporte, Autovermietung und Kurierdienste. 150 Städte in Europa werden hochauflösend zu sehen sein und sich deutlich vom ersten Teil unterscheiden.

▲ Gremlin

Die Gremlin-Programmierer haben sich in der letzten Zeit offensichtlich viel mit 3D-Grafik beschäftigt, kommt doch keines ihrer neuen Spiele im schnöden 2D-Outfit. Die Freunde schneller Autos wird **Fatal Racing** begeistern, bei dem Sie mit 16 Flitzern über ebensoviele Fantasiestrecken rasen dürfen. Dabei wird weniger Wert auf Simulation als auf Action gelegt, denn Rempeleien sind Pflicht und werden mit markigen Sprüchen kommentiert. Die Kurse stellen Ihr fahrerisches Können nicht nur mit Steilkurven auf die Probe, sondern sorgen mit Sprungschanzen und Korkenzieherwindungen für deftige Überschläge. Die schwindelerregende Hetzjagd darf auch mit bis zu 16 Leuten im Netzwerk gespielt werden. Neben diversen Kameraperspektiven gibt es zu jedem Fahrer einen computergesteuerten Teamkollegen, dem Sie Anweisungen geben können.



Todesmutig stürzen sich die Fahrer bei »Fatal Racing« über die Sprungschanze

Eindeutig von diversen 3D-Ballerspielen inspiriert ist **Realm of the Haunted**. Doch Gremlin verspricht, die Spieltiefe mit zahlreichen Puzzles erheblich zu erweitern. Die schnelle 3D-Engine mit hochauflösender Grafik sieht sehr detailliert aus, setzt aber auch einen flot-

In das Land eines Dämonen ...

Er wartet seit einer Ewigkeit.

Vissuluth, Herrscher der Niederwelten, hat sich an den Seelen der Verdammten in seinem verwunschenen Königreich gütlich getan und ist mit einer Armee von Sklaven mächtig geworden.

Jetzt hat seine letzte Stunde geschlagen...

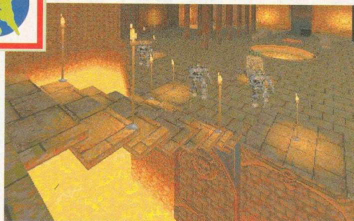
- 20 Arten von furchterregenden Kreaturen warten auf seine Befehle.
- Vissuluths sieben dämonische Sklaven kämpfen mit Ihnen um Magie und Macht.
- Die Netzwerk-Option erlaubt bis zu acht Spielern gleichzeitig, ihre Flugfähigkeiten unter Beweis zu stellen.











»Realms of the Haunted« verbindet 3D-Action mit vielen Puzzles

ten Rechner voraus. Zu sehen waren zwar schon einige Gegnergrafiken, doch der Kampfmodus funktionierte noch nicht. Im fertigen Spiel sorgen digitalisierte Videoclips von Schauspielern für mehr Atmosphäre.

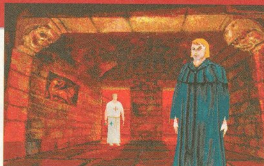
Eine abgedrehte Story um einen ausgeflippten Teenager soll **Normality Inc.** enthalten, das eine Mischung aus klassischem Point-and-Click-Adventure und einer stufenlos scrollenden 3D-Umgebung ist. Vor Anfang nächsten Jahres werden die Gremlin-Programmierer aber nicht fertig sein.

▲ GT Interactive Software

Mit verbesserter Engine und neuem Leveleditor treten id Software, Schöpfer des indizierten »Doom« an, um in Zusammenarbeit mit Raven neue 3D-Action-Kost zu schaffen. Bei **Hexen** darf der Spieler einen von drei Charakteren (Magier, Kämpfer und Kleriker) wählen und entsprechend dessen Fähigkeiten durch die düsteren Dungeons ziehen. Die modem- und netzwerkfähige Hexenjagd soll genau an »Halloween« (31. Oktober) beginnen. Noch nicht fertig war Doom-Nachfolger **Quake**.

▲ Infogrames

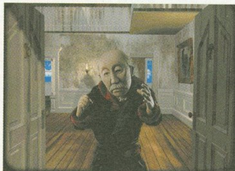
Nicht allein im Dunkeln, sondern gegen dunkle mittelalterliche Mächte geht es in Infogrames neuestem Action-Adventure zur Sache. In **Knights Chase**, dem ersten Teil der Ritter-Trilogie »Time Gate«, muß ein Student unserer Tage sich mit einem bösen Ritter des Mittelalters kloppen, um seine Verlobte Juliette zu retten. Alle Fans der Vorgängerspiele dürfen sich auf die aus »Alone in the Dark« bekannten Echtzeitkämpfe freuen, wobei die Charaktere in die zuerst in Öl gemalten und anschließend digitalisierten Hintergründe kopiert wurden. Auf einer neuen Super-VGA-Engine werden später Teil 2 und 3 entstehen, wobei erste Bilder sehr vielversprechend aussahen.



Eine Szene aus »Knight's Chase«, dem ersten Teil der »Time Gate«-Trilogy

▲ Inscape

Mit bekannten Namen umgeben sich die beiden neuen Abenteuer **Dark Eye** und **Bad Day on the Midway**. Kein geringerer als Thomas Dolby sorgt für den Sound von Dark Eye, dessen bizarre Handlung auf Geschichten von Edgar Allan Poe basiert. Besonders edel sind die von Doug Beswick (»Aliens«, »Beetlejuice«) im »Stop Motion«-Verfahren gefertigten Animationssequenzen. Im Rummelplatz-Abenteuer Bad Day on the Midway tönt uns Originalsound der »Residents« entgegen. Der Spieler übernimmt in der mysteriösen 3D-Kriminalgeschichte wechselnde Rollen. Detektive können ab November die beiden komplett eingedeutschten Fälle knacken.



Die »Dark Eye«-Figuren werden im »Stop Motion«-Verfahren aufgenommen

▲ Interplay

Nein, **Stonekeep** ist immer noch nicht fertig. Ja, es soll noch dieses Jahr erscheinen. So leicht kann man Pressesprecher ins Schwitzen bringen: Man muß nur

RAN SOCCER (Gremlin)

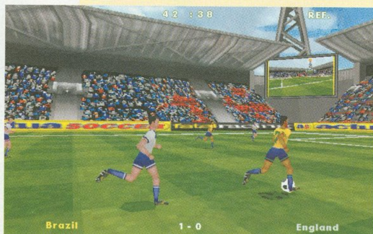
Außerhalb Deutschlands heißt Gremlins Fußballspiel zwar »Actua Soccer«, doch Greenwood sorgt zusammen mit Jörg Wontorra und Sat1 dafür, daß das 3D-Gekicke unter dem Namen »ran Soccer« komplett eingedeutscht wird. Neben dem Live-Kommentar des ran-Moderators wird auch die Bandenwerbung auf teutonischen Look getrimmt. An der Spielbarkeit und den anderen Features ändert sich aber nichts.

Das Stadion wird ähnlich dem Spielfeld von »FIFA Soccer '96« aus mehreren Kameraperspektiven gezeigt, die teilweise in fernsehreifen Schwenks wechseln. Wer will, darf auf eine Sicht aus der Vogelperspektive umschalten, die für ein paar Prozent mehr Geschwindigkeit sorgt. Der Super-VGA-Modus läuft ab einem Pentium 60 ordentlich schnell und sieht hervorragend aus. Gremlin hat für die Grafiken der Spieler extra einen Stürmer, einen Verteidiger und einen Torhüter eines Fußballteams aus Sheffield ins hauseigene Studio geladen. Vor laufenden Kameras mußten die Spieler alle typischen Bewegungen ausführen, die dann mit dem beliebten »Motion Capturing« auf einen Rechner übertragen wurden. So wirken die Bewegungen vom Hechtsprung des Torwarts bis zum Hackentrick enorm realistisch.

Ein weiteres Feature ist der Netzwerk-Modus. Gremlin verspricht, daß bis zu 20 Spieler je einen Fußballer übernehmen dürfen. Jeder kann dann das Geschehen aus seiner persönlichen Sicht sehen.



Die Spielbarkeit soll nicht unter den Kameraschwenks leiden



»ran Soccer« bietet flotte 3D-Grafik in Super VGA

Magic Carpet 2™

Dieser Teppichflug gleicht einem Alptraum...

Von Bullfrog, dem Entwickler-Team des Jahres.

Jetzt erscheint Magic Carpet 2, der Nachfolger vom Spiel des Jahres 1995. Die Grafiken sind noch detaillierter, und die Action gleicht einem Nonstop-Angriff auf die Sinne. Technisch überzeugt Magic Carpet 2 mit einer jederzeit verfügbaren Speicherfunktion, einem Hilfe-Modus und einer Netzwerk-Option.





PC PLAYER 10/95
90%



Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17

BULLFROG®

Achten Sie auf das BASF-3.5"-Diskettenangebot mit dem Demo von Magic Carpet 2.

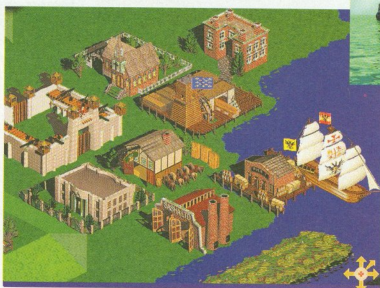
Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter http://www.ea.com/
Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. Magic Carpet ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.



nach einem Spiel fragen, das seit drei Jahren in Arbeit ist. Die Verspätungs-Künstler des Stonekeep-Teams wollen das Rollenspiel aber definitiv vor Weihnachten (1995) auf den Markt bringen.

Ein neues Fantasyspiel wird die fabelhafte 3D-Engine von »Descent« benutzen. **Forgotten Realms: Descent under Mountain** verbindet klassische Rollenspiel-Elemente mit der 360-Grad-Grafik von »Descent« und zeigt Gegner aus Polygonen, anstatt flache Bitmaps zu verwenden. Eine sehr frühe, bei Nacht und Nebel zusammengeschusterte Version flimmerte bereits über die Monitore, doch Screenshots standen uns leider noch nicht zur Verfügung.

Das erste AD&D-Spiel Interplays wird **Dragon Dice** heißen und basiert auf dem bekannten Würfelspiel von TSR. Es enthält alle 112 Würfel, bietet SVGA-Grafiken und einen Mehrspieler-Modus über Netzwerk, Modem und Nullmodem. Möglicherweise wird »Dragon Dice« noch diesen Winter erscheinen.



»Conquest of the New World« ist eine Mischung aus Sim City, Civilization und Colonization

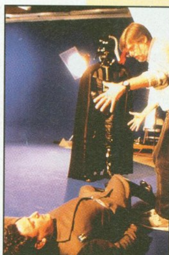


»Rebel Assault 2«: Rendergrafik mit digitalisierten Schauspielern.

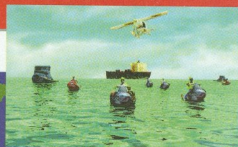
An eine vielversprechende Mischung aus Sim City, Civilization und Colonization erinnert **Conquest of the New World**, in dem Sie das Amerika des 15. Jahrhunderts besiedeln sollen. Das Spiel war deutlich weiter fortgeschritten als die E3-Version vom Mai und macht nicht nur optisch einen guten Eindruck. Wer übers Netzwerk, Modem oder per E-Mail keine Spielpartner findet, darf sich auf gewitzte Computergegner freuen. Mehrere Schwierigkeitsgrade sollen auch Einsteigern helfen, mit Politik, Wirtschaft, Militär, dem Häuserbau und der Verwaltung einer Stadt klar zu kommen.

REBEL ASSAULT 2 (LucasArts)

Fast die Hälfte der neuen Levels von Rebel Assault 2 ist bereits spielbar und vor allem die gefilmten Action-Sequenzen im Kampf gegen die Sturmtruppen sehen sehr gut aus. Die Weltraumschlachten wurden noch einen Tick kniffliger, die Zwischensequenzen dank Super VGA deutlich schöner.
Ein Level ist eine Art Selbstplagiat: Hier schleichen Sie in bester »Dark Forces«-Manier durch die Gänge und müssen überraschend auftauchende Sturmtruppen beseitigen. Diese verhalten sich allerdings deutlich intelligenter als ihre Kollegen aus Dark Forces. Da sie zu zweit auftauchen, geben sie sich gegenseitig Feuerschutz. Verläßt der Spieler seine Deckung, wird er oft von einem der beiden unter Feuer genommen, während der andere wieder verschwindet.
Wenn die Macht mit uns ist, wird Rebel Assault 2 noch vor Weihnachten erscheinen.



Für die Filmaufnahmen mußte erstmals seit langem wieder Darth Vader vor die Kamera treten



Die ersten Szenen zum »Waterworld«-Actionspiel sind zwar schon gerendert, aber noch nicht spielbar

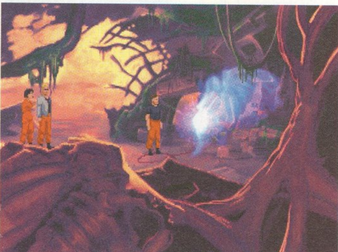
Ein grafisch nett gemachtes Prügelspiel für Kids ist **Clayfighter 2: Judgement Clay**, in dem sich knuddelige Tonfiguren verkloppen. Die deutlich verbesserte Umsetzung des Nintendo-Spiels bietet acht Kämpfer, sechs weitere Spezialfiguren, diverse Special Moves, sechs verschiedene Turniermodi und viel Sprachausgabe. Weiter in Arbeit sind der witzige Kinder-Schach-Tutor **Chess Mates** und das Strategiespiel zu **Waterworld**. Kurz vor der Fertigstellung soll das Adventure **Frankenstein: Through the Eyes of the Monster** mit Tim Curry sein – wir warten gespannt. Erste Animationen im »Cyberia«-Stil liefen zur Actionspiel-Variante zu **Waterworld**, doch spielbar war diese Version noch nicht.

▲ LucasArts

Nicht mehr lange soll es dauern, bis das langerwartete Adventure **The Dig** erscheint. Das LucasArts-Team feilt nur noch an Kleinigkeiten, die bis November beseitigt sein sollen. Erste Demoversionen sehen vielversprechend aus; ob das Spiel den hohen Erwartungen gerecht wird, hängt nicht zuletzt vom Puzzlegehalt ab. Die CD-ROM-Version von **TIE-Fighter** nähert sich ebenfalls der Fertigstellung. Die neuen Missionen sollen uns samt SVGA-Grafik bis Weihnachten erreichen.

▲ Maxis

Neben einigen Uralt-Ankündigungen à la **Sim Isle** zeigte Maxis den Windows-95-Flipper **Full Tilt**. Drei verschiedene Tische stehen für Pinball-Fanatiker bereit, jeder davon enthält eigene »Aufgaben«. Dank komplexer physikalischer Berechnungen soll das Ballverhalten weitgehend realistisch sein, womit wenigstens der Hauch eines inhaltlichen Bezugs zu den gewohnten »Sim«-Spielen vorgetäuscht wäre.



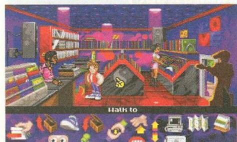
Schöne Grafiken und eine deftige Spieltiefe erwarten uns hoffentlich bei »The Dig«



»Full Tilt«: Der erste Flipper von »Sim City«-Hersteller Maxis.

▲ Merit Studios

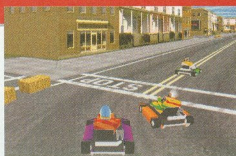
Mit einem neuen Cartoon-Adventure namens **Bud Tucker in Double Trouble** lenkt Merit Studios davon ab, daß das längst überfällige **Harvester** weiter auf sich warten läßt. Sie übernehmen diesmal die Rolle eines Teenagers, der einen größenwahnsinnigen Verbrecher an der Übernahme der Weltherrschaft


Bunt und verrückt: »Bud Tucker in Double Trouble« ist ein humorvolles Grafik-adventure.

hindern muß. Flotte Sprüche und eine manierliche Grafik lassen uns hoffen.
Ein grafisch eher schlichtes Ballerspiel erwartet uns mit **The Machines**. Sie steuern diverse Androiden, die sich durch 50 Wettkämpfe schlagen müssen, um schließlich ein mysteriöses Ziel zu erreichen.
Sato City ist ein klassisches Adventure mit gerenderten Grafiken in Super VGA, bei dem Sie es mit einem übermächtigen Waffenkonzern aufnehmen müssen. Bislang waren nur einzelne Bilder zu sehen, die etwas an Filme im Stil von »Blade Runner« erinnern.

▲ Microprose

Neben **Grand Prix 2** hat Microprose auch


Go-Kart-Rennen in der Bostoner Innenstadt mit »Virtual Karts«

einen Formel-1-Manager in der Mache. **Grand Prix Manager** kümmert sich um die logistischen Aspekte des Rennsports wie Pilotenauswahl und Zusammenstellung einer Boxencrew. Per Modem oder Nullmodem darf man gegen andere PS-Rennställe antreten. Bei **Transport Tycoon Deluxe** handelt es sich um eine grafisch aufgemotzte Version des bekannten Verkehrslinien-Spiels mit vier neuen Welten, darunter »Subtropen« und »Arktis«. Der auch einzeln erhältliche »World Editor« liegt als Bonus bei, zudem gibt's neue Features wie Helikopter-Landeplätze oder Ampeln.
Kriegerisch geht es beim Windows-Strategiespiel **This Means War** zur Sache. In gewohnter Echtzeit-Taktik-Manier räumen Sie in rund 40 Missionen mit kleinen Panzerchen und Infanteristen in einer Mad-Max-inspirierten Zukunft auf.
Die PC-Konvertierung des taktischen Kartentausch-Spiels **Magic – The Gathering** läßt weiter auf sich warten, auch der hochauflösende »Super Karts«-Konkurrent **Virtual Karts** ist noch nicht fertig.

▲ Microvalue/Flair

Mit **Double Agent** kommt im November ein witziges Agentenspiel mit Netzwerkoption für bis zu vier Spieler heraus, bei dem Sie schneller als die fleißige Konkurrenz Safes knacken oder Geheimpläne fotografieren müssen.
Ein Adventure im klassischen Stil ist **Time Paradox**, in dem die zeitreisende Heldin eine futuristische Zeitmaschine in Ordnung bringen muß. Viel turbulenter geht es in **Shockwaves Express** zu, wo sich verschiedene Gangs Arcadeschlachten im Sandsurfen oder beim Snowboarden liefern. Auch dieses Spiel soll im Oktober kommen. Erst im Frühjahr nächsten Jahres fertig, aber kein bißchen langsamer dürfte **Rapid Response** werden. Es ist eine 3D-Ballerei auf drei CDs, die für Windows 95 optimiert wurde.

▲ Millenium

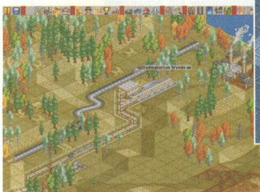
Ein interessantes Weihnachtspräsent für Freunde von Genre-Mixturen könnte **Defcon 5** werden. Der Spieler erhält in

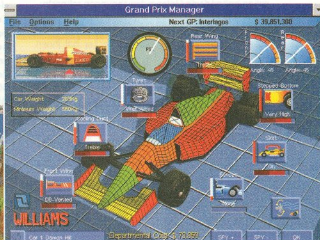
GRAND PRIX 2 (Microprose)

Fast fertig ist der lang erwartete Nachfolger zu »Formula One Grand Prix«: Teil 2 bietet wesentlich verbesserte Grafik in Super-VGA-Auflösung. Für die Rennsimulation verantwortlich zeichnet wiederum Geoff Crammond, der das extrem gute Fahrgefühl des ersten Teils erneut hinbekommen zu haben scheint. Das Benutzer-Interface wurde kräftig aufgepeppt, so hat man nun von einem einzigen Bildschirm aus Zugriff auf alle Tuning-Funktionen.
Unebenheiten in der Fahrbahn können zu Drehern führen, Zusammenstöße lassen sich per Replay-Funktion bestaunen. Diverse Kameraperspektiven stehen zur Verfügung, die den Live-Übertragungen der BBC nachempfunden wurden. Einstellbare Realismus-Grade und eine verbesserte Künstliche Intelligenz der Kontrahenten sollen auch Profis langanhaltende Spielfreude bescheren. Die Veröffentlichung von »Grand Prix 2« ist für November geplant.

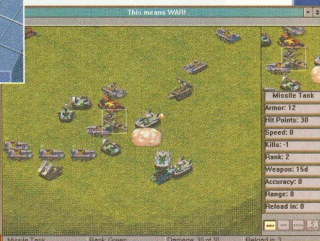


Edle Grafik und realistisches Fahrverhalten bietet »Grand Prix 2«


»Transport Tycoon Deluxe« enthält neue Welten und Features



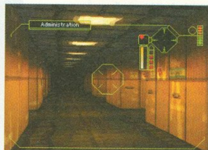
Bei »Grand Prix Manager« wachen Sie über Ihren Formel-1-Rennstall



»This Means War« lädt zu Isometrie-Schlachten unter Windows ein



der Rolle eines ahnungslosen Ingenieurs im Jahr 2205 den scheinbar harmlosen Auftrag, an Bergbaustationen automatische Verteidigungssysteme zu installieren, da seit Jahren keine Alien-Attacke mehr erfolgt ist. Kurz darauf setzen doch wieder Angriffe ein und nun muß parallel zur Installation auch noch auf der Basis gegen Roboter und anfliegende Raumschiffe gekämpft werden. Situationsbedingt wechselnde Grafik und Full-Motion-Videos sollen das Spiel ab November vervollständigen.



Die Innenansicht einer Bergbaustation in »Defcon 5«

Deadline simuliert eine Spezialeinheit zur Terroristenbekämpfung, in der Sie die einzelnen Kämpfer steuern müssen. Die isometrische Grafik bietet diverse Möglichkeiten, Deckungen auszunutzen oder das Team strategisch günstig zu plazieren. Vor Jahresende wird »Deadline« nicht erscheinen.

▲ Mindscape/SSI

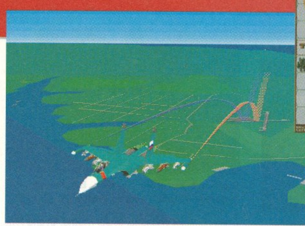
Alles andere als zum Heulen möchte **Azrael's Tear** sein, bei dem ein Zeitreisender in mittelalterlichen Dungeons nach dem Heiligen Gral sucht. Das 3D-Rollenspiel mit Adventure-Einschlag soll hochauflösende Grafik, realistische Dialoge, taktische Kämpfe und knackige Puzzles vereinen. Das schon vorgestellte **Entomorph** nähert sich der Fertigstellung; aus irgendeinem Grund verwandelt sich der Held langsam in einen Käfer, was ihn verständlicherweise nicht wenig beunruhigt.



»Angel Devoid«: Durch den Halbzeilenmodus sind flüssige Vollbild-Videos möglich.



Insektenlastig: Die Al-Quadim-Programmierer haben für »Entomorph« ihr Grafiksystem sichtlich verfeinert.



»Su-27 Flanker« verspricht ein ultrarealistisches Flugmodell und viele Details

In die Lüfte wagt sich Mindscape mit **Su-27 Flanker**, das angeblich von russischen Flugprofis mitgestaltet wurde. Das Flugverhalten soll zumindest realistischer sein als bei jeder anderen bisherigen Simulation. Mindestens ebenso rasant präsentiert sich **Cyberspeed**, ein futuristisches Autorennen mit acht verschiedenen Rennmaschinen. Neben schnellen Motoren stehen auch verschiedene Waffen zur Verfügung. **Tiny Troops** versteht sich als »Fun-Strategiespiel« und handelt vom Kampf zweier Alien-Rassen, die ihre Auseinandersetzungen kurzerhand auf die Erde verlegen.



»Warhammer«: Komplexes Echtzeit-Schlachtgetümmel nach detaillierten Brettspiel-Regeln.

Electric Dreams programmiert für Mindscape **Angel Devoid**, einen interaktiven Film mit typischer Bladerunner-Atmosphäre. Sie spielen einen Polizisten, dessen Gesicht bei der Jagd auf den Super-Verbrecher Angel grausam verstümmelt wird. Nachdem Ihre Gesichtszüge in einer Notoperation anhand von Datenaufzeichnungen rekonstruiert wurden, sehen Sie im nächsten Spiegel das Antlitz von Angel Devoid – der Verbrecher hat Ihnen kurzerhand sein Konterfei verpaßt. Von jetzt an sind Sie ständig auf der Flucht vor dem ballerfreudigen Arm des Gesetzes und nur die Ergreifung des echten Schurken kann Ihre Unschuld beweisen. Angel Devoid spielt in Echtzeit; per Mauszeiger bewegt man sich in den gleichzeitig ablaufenden Vollbild-Videos umher.



Bei »Age of Rifles« befehligen Sie Truppen im Zinnfiguren-Look

Man darf sich auf viel Video fürs Geld freuen: 23 Schauspieler sollen abgefilmt worden sein, die von uns angespielte Vorversion benötigte bereits drei randvolle CDs.

Abteilung Nachfolger: **Renegade – Return to Jakobs Star** setzt den ersten Teil der hochauflösenden Weltraumaction fort, wobei kräftig am Missionsdesign und einer Mehr-Spieler-Option gefeilt wurde. Immer

WARHAMMER (Mindscape)

Bei »Shadow of the Horned Rat« handelt es sich um eine Umsetzung des »Warhammer Fantasy Battles«-Systems von Games Workshop. Nach detaillierten Regeln stellt man Fantasy-Armeen aus rund 25 Truppentypen zusammen und schickt sie in die Schlacht. Der Kampagnenmodus soll rund 50 Einzelmissionen enthalten, bei denen jeweils bestimmte Ziele zu erreichen sind. Natürlich verbessern sich mit der Zeit die Truppenwerte, so daß Veteranenverbände viel stärker dreinhauen können.

Das Schlachtfeld wird in isometrischer Darstellung gezeigt, die sich drehen und vergrößern läßt. Für Hektik sorgt der Echtzeit-Faktor, im Pausenmodus lassen sich fieserweise keine Befehle geben. Zum verwandten Spielsystem »Warhammer 40K« wird mit »Dark Crusaders« gerade eine Actionvariante umgesetzt. Nächstes Jahr werden die Rollen vertauscht sein, dann erscheint zu 40K ein Strategie- und zum Fantasy-Warhammer ein Actionspiel



Großen Wert legt »Warhammer« auf den Kampagnenmodus

Gehen Sie auf eine Multimedia-Reise durch das Leben der

Marilyn Monroe







Bernard of Hollywood's

MARILYN



Die zeitlose und geheimnisvolle Exotik der Marilyn Monroe ist durch die Augen des bekannten Hollywood Fotografen Bruno Bernard enthüllt. Diese faszinierende CD-ROM Biographie ist ein wertvolles Sammlerstück für alle Marilyn-Fans.

Für Windows® und Macintosh®

Hochauflösende Grafiken auf CD-ROM



Erhältlich bei:

VOBIS MICROCOMPUTER

COREL®
0130 815074
http://www.corel.com



KIR-0110-G



noch unvollendet präsentieren sich **Raven Project** sowie die Comic-Umsetzung **Aliens**, die als Adventure designt wird. Ebenfalls noch nicht fertig sind der U-Boot-Simulator **Silent Hunter** sowie die Strategiespiele **Allied General**, **Age of Rifles** und **Steel Panthers**. Letzteres wurde zwischenzeitlich in puncto Grafik und Bedienung generalüberholt.

Noch eine Info für Rollenspiel-Fans: Sir-Tech bastelt an einem modernen Ableger der altehrwürdigen Wizardry-Rollenspielserie namens **Wizardry Gold**. Außerdem ist ein »echter« achter Teil mit unbestimmten Erscheinungstermin im Gespräch.

▲ NBG

Die in deutschen Landen angesiedelte Handelsgesellschaft NBG versucht sich als Software-Hersteller: **Mission Super I.Q.** spielt in den Gängen und Räumen einer zukünftigen Raumstation namens Terra 6. Beim Laufen werden typische Animationssequenzen gezeigt, in Standbildern manipuliert man Gegenstände. Ob sich das Adventure gegen den übermächtig scheinenden Konkurrenten »Mission Critical« von Legend Entertainment durchsetzen können wird, bleibt abzuwarten.



Hochauflösend und steril: »Mission Super IQ«.

▲ Neo

Mit **The Mutation of J.B.** begibt sich Neo auf Abenteurerpfade. Ein kleiner Junge mutiert zum Schwein und muß nun unter widrigen Umständen für seine Rückwandlung sorgen. Das Spiel wird mit komplett deutscher Sprachausgabe auf CD erscheinen.



Niedlich: Neos neues Adventure »The Mutation of J.B.«.

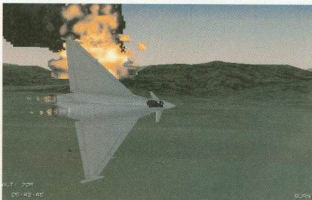
▲ New World Computing

Neben **Wetlands**, zu dem Sie in dieser Ausgabe eine ausführliche Preview finden, präsentierte New World Computing **Metal Lords**, ein futuristisches Strategiespiel mit über 150 Charakteren, aus denen Sie wählen dürfen. Sie basteln neue Kampfmaschinen, investieren in die Forschung und streben nach immer mehr Macht. Metal Lords soll noch vor Jahresende erscheinen.

Nebenbei liefen neuere Versionen der Rollenspiele **Anvil of Dawn** und **Heroes of Might and Magic**, die bis Jahresende in den Regalen stehen sollen.

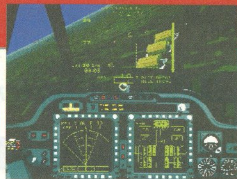
▲ Ocean/Team 17

Der TFX-Nachfolger **EF 2000** setzt langsam zum Landeanflug an, die Grafik wartet mit schönen Küstenzügen und detaillierten Flugzeugen auf. Das für Kinder konzipierte Comic-Abenteuer **Sea Legends** spülte neue Bildschirmfotos an Land und auch das etwas unscheinbare Panzerchen-Getümmel **Offensive** traute sich vor den Fotografen. Immer noch schlängeln sich die Helden aus **Worms** in Richtung Händlerregale – rundenbasiert wird die Uralt-Idee von den zwei Kanonen, die sich über einen Hügel hinweg beschießen, aufgegriffen.



Für den »Eurofighter 2000« wurde die TFX-Grafikengine auf Super-VGA-Niveau gehievt

Space Runner versetzt den Spieler in ein hochgerüstetes Raumschiff, mit dem er sich gegen zahlreiche Kontrahenten durchsetzen darf. Vorgefertigte Animationen führen den Weltallkrieger an den Planeten Saturn, Jupiter und Neptun vorbei. Fußballmanager **Football Ltd.** trifft hierzulande auf derart starke Konkurrenten, daß seine Meisterschaftschancen eher beschränkt sein dürften.



Der Helikopter-Simulator »AH-64D Longbow« soll eine enorme Realitätsnähe besitzen



Eine erste Spielgrafik von »Wing Commander 4«: Das Spiel soll im November erscheinen.

▲ Origin

Origin nimmt sich neben den diversen Flugzeugen endlich der Hubschrauber an. Dank eines Fünf-Jahres-Vertrags mit dem auf Militärthemen spezialisierten Verlag »Jane's« will Programmierer Andy Hollis (»F15 Strike Eagle III«) die »realistischste Simulation aller Zeiten« schreiben. Das erste Projekt heißt **AH-64D Longbow** und simuliert den bekannten Kampfhubschrauber Apache Longbow. Die Grafik sieht wie eine verbesserte Version der »Strike Commander«-Engine aus und wirkt sehr wirklichkeitsgetreu. Eine enorme Detailfülle und Kampagnen im Irak, Panama und dem Baltikum sollen bis Jahresende fertiggestellt sein.

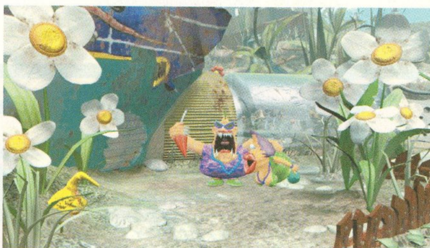
Zu **Wing Commander 4** gab es neben neuen Filmschnipseln erstmals Spielgrafiken zu sehen, die sich aber nicht sonderlich vom dritten Teil unterscheiden. Der geplante Erscheinungstermin im November soll definitiv gehalten werden. Das zweite Mammutprojekt **The Darkening** lief nur als Filmtrailer, durchsetzt von ein paar gerenderten Szenen. Vor März 1996 ist mit einer Veröffentlichung nicht zu rechnen.

▲ Philips Interactive

Philips hatte einen Action-Flugsimulator namens **Fighter Duel** zu bieten, der sich mit Super-VGA-Dogfights vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs beschäftigt. Elf verschiedene Flugzeuge und acht Computergegner stehen zur Wahl.

Einen bizarren Eindruck machte das Grafik-Adventure **Down in the Dumps**. Beim Bewegen zwischen den einzelnen Räumen werden VGA-Animationen




Die mit viel Liebe zum Detail gezeichnete Grafik von »Down in the Dumps« paßt zum abgedrehten Stil des Grafik-Adventures

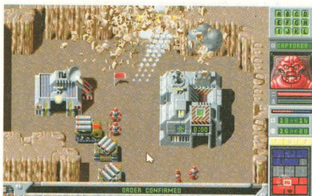
gezeigt, danach schaltet die Grafik jeweils in Super-VGA-Auflösung um. Down in the Dumps befleißigt sich eines recht verwegenen Humors. In mehreren Kapiteln steuert man die einzelnen Mitglieder einer Familie umher und trifft auf Riesen-Kopfläuse, geköpfte Schnecken und Tarzan-Ratten. Außerdem im Angebot: **PFA Players' of the Year**, die nach letzter Zählung fünfhundertste Fußballsimulation auf diesem Planeten. Laut Philips soll es zumindest die realistischste sein...

▲ Rainbow Arts

Erst auf dem letzten Drücker wurde die spielbare Version des Jump-and-Runs **Earthworm Jim** fertig, das mit coolen Animationen aufwartet. Da auch die Steuerung einen guten Eindruck hinterließ, dürfen sich Hüpffreunde diese Videospiel-Umsetzung schon mal vormerken.

▲ Renegade

»Die Leute wollten mal was anderes als die üblichen kleinen Flacker-Explosionen sehen, also ließen wir uns was Neues einfallen...«, meinte Eric Matthews bei der Vorführung seines Spiels **Z**. Deshalb fliegen dem Spieler Gebäude, Roboterteile und Felsformationen zoomend um die Ohren. Im November soll der »Command & Conquer«-Rivale samt Mehrspieler-Modus fertig sein.



Strategisch ungünstig stehende Felsen werden bei »Z« weggesprengt

▲ Sanctuary Woods

Können Sie sich Ihren Nachbarn auf einem Teller vorstellen, mit einem Berg Pommes als Beilage? In Sanctuary Woods ulkigem Adventure **Orion Burger** kommen Außerirdische auf die Idee, die Menschheit zu wohlschmeckenden Hamburgern zu verarbeiten. Das Cartoon-Adventure soll diverse Nebenhandlungen enthalten, in denen Sie Tips für das eigentliche Spiel bekommen.

Nach der Rudel-Simulation »Wolfs« werden in **Lions** statt Wölfen putzige Löwen die Hauptrolle spielen. Die englische Version soll schon fast fertig sein, die deutsche Übersetzung wird wieder etwas länger auf sich warten lassen.

▲ SCI

Wie groß die Freude sein muß, einen Silicon-Graphics-Rechner im Keller stehen zu haben, läßt sich anhand der damit produzierten Spiele erahnen. Die Kreativen von SCI haben's jedenfalls tüchtig rendern lassen und schicken neben dem gefürchteten **Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace** noch das isometrische Action-Adventure **Gender Wars** ins Rennen. In 32 Missionen dürfen Sie entweder als Mann oder Frau den eskalierten Kampf der Geschlechter austragen. Passend zu Weihnachten soll das CD-ROM unterm Christbaum liegen.

Eine Mischung aus Komödie und Abenteuerspiel ist **Kingdom o'Magic**, bei dem Sie einen von zwei aus Ton geformten Charakteren übernehmen. Worum es genau gehen soll, ging aus dem etwas konfusen Videoclip nicht hervor, auch das Standpersonal konnte nur mit Achselzucken entsprechende Fragen beantworten. Eine spielbare Version soll aber Ende des Jahres vorliegen; unsere Vorfreude kennt keine Grenzen.

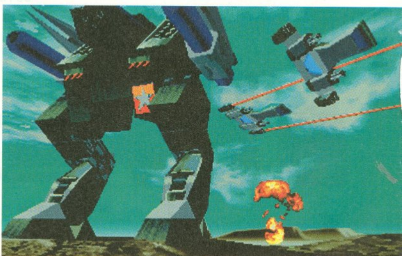
Ein klassisches Virtual-Reality-Spiel mit nackten, aber schnell animierten Polygonen ist **XS: Shield up – Fight**. Sie sehen erst eine gerenderte Sequenz mit detaillierten Spielfiguren, auf die Sie auch im Spiel treffen. Dort sehen diese allerdings eher wie Büchsen aus, was dadurch erklärt wird, daß alle Kämpfer einen entsprechenden Schutzschirm tragen – clever!

▲ Sierra/Dynamix

Dynamix stellte gleich drei »Roboter«-Programme vor. **Earthsiege 2: Skyforce** erweitert das bekannte 3D-Actionspiel um Luftkämpfe, technologischen Fortschritt und extensives Geschwafel mit den begleitenden Piloten. Beim Abschießen der in Super-VGA gehaltenen Feindroboter bleiben wieder Teile zurück, die man ausschlachten kann. **Metalstorm: Hercforce** handelt von isometrischen Hexfeld-Kämpfen. Das Windows-95-Programm wird rundenbasiert ablaufen und Rollenspiel-Elemente enthalten. In der Neuauflage von **Thexder** muß man einen Roboter durch 50 Labyrinthe mit ebensovielen Gegnerarten steuern; das Geschehen wird von der Seite gezeigt.


»Aces over Mountain« spielt – man glaubt es kaum – vorrangig im Gebirge

Als eine von zwölf Rassen versuchen Sie bei **Space Bucks**, in zufällig ausgewürfelten Galaxien eine Raumschiff-Fluglinie aufzubauen; die Space-Jumbos darf man selbst designen. Die späte Fortsetzung von »Aces over Europe« heißt sinnig **Aces over Mountains**. Es geht aber nicht um Luis Trenker, sondern um Luftkämpfe im Gebirge. Nichts Neues zu sehen gab's vom Grafik-Adventure **Gabriel Knight 2**, der


»Earthsiege 2: Skyforce« enthält nun auch Luftkämpfe

PUSH THE EDGE

EDGE

Mehr Multimedia - Die DIAMOND EDGE

Multimedia total für Windows 95! - die DIAMOND Edge bietet rasante 3D-Grafiken, Videobeschleunigung und satten Sound. Und natürlich optimiert die DIAMOND Edge den gesamten Bildaufbau unter Windows.

DIAMOND Multimedia hat jetzt die Grafikkarte zur neuen Generation von 3D-Spielen. Die DIAMOND Edge mit ihrer neuen 3D-Engine beschleunigt Aufbau und Bewegung von Polygonen. Optimales Texture Mapping sorgt in jeder Perspektive für ein photorealistisches Aussehen dreidimensionaler Körper.

- Designed for Windows® 95
- Echtzeit 3D-Grafik
- Rendering-Performance durch bis zu 12 Mill. Texels/Sek.
- Schnelle 2D-Grafik und Windows-Beschleunigung für alle Anwendungen
- Digitale Full-Motion-Video-Darstellung mit Video-Texturing
- Wavetable-Audio-Karte mit 50 Stimmen
- Bis zu 2MB DRAM, bis zu 4MB VRAM
- Auflösung bis 1600 x 1200 möglich
- Unterstützt bis zu 16,7 Millionen Farben
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- PCI-Bus



Doch das ist nicht alles: die DIAMOND Edge sorgt zusätzlich für satten Stereosound. Wavetablesynthese und 16-Bit-Klangausgabe mit bis zu 50 kHz lassen alle Hintergrundgeräusche vergessen. Der neu entwickelte Gameport sorgt für höchste Präzision bei der Steuerung und entlastet spürbar den Prozessor.

Digitales Video ist eine weitere Spezialität der DIAMOND Edge. Der Videobeschleuniger zeigt Filme ruckelfrei in voller Bildgröße. Kombiniert mit der 3D-Engine lassen sich Videos sogar auf dreidimensionale Körper abbilden: Zeigen Sie Ihre mulitmediale Präsentation als Film auf einer Kugel.!

Ob Flugsimulation, Action-Abenteuer, oder Multimedia-Präsentation - die Diamond Edge führt Sie in eine neue Multimedia-Welt.

DIAMOND
MULTIMEDIA

Actebis - D:02921/99-0;A:0222/278 82 82-0; CH:056/726161; **Computer 2000** - D:089/78040-808;A: 0222/488 01-0; CH: 042/659-000; **Frank&Walter** - D: 0531/2118-0; **Ingram** - D: 089/60801-0; **Merisel** - D: 08142/291-0; A:0222/605180; **J&W Computer** - D:06142/942-0



Videoschnipsel-Ansammlung **Lost in Town**, dem Taktikspiel **Breach 3** und dem Flipper **Outpost Odyssey**.

▲ Software 2000

Als »ersten interaktiven Film mit in Echtzeit bewegten Charakteren« preist Software 2000 vollmundig **Talisman** an. Held Arkos muß den Weg aus einem Höhlenlabyrinth finden und trifft auf rund 50 animierte Charaktere. **Space Marines** mixt Rollenspiel- und Taktikelemente: Im 24. Jahrhundert breitet sich die Menschheit per staatlichem Siedlungsprogramm in der ganzen Galaxis aus, bis schließlich der Zentralcomputer des irdischen Geheimdienstes Mist baut und die eigenen Kolonisten bekämpft. In 60 Levels versucht man, sich gegen die Maschinen sowie Außerirdische durchzusetzen; insgesamt sollen rund 100 Kampfeinheiten enthalten sein. Tag- und Nachtwechsel beeinflussen das Geschehen ebenso wie Witterung, Naturereignisse und Vorratslage.



Eine der gerenderten Kampfeinheiten von »Space Marines«

▲ Sony Interactive Europe

Sony beschert der PC-Gemeinde Umsetzungen einiger Titel, die für die Videospiel-Konsole »Playstation« entwickelt wurden. **Destruction Derby** wurde zwar schon auf der E3 in Los Angeles angekündigt, doch erst in London waren die Programmierer soweit, daß man selbst mit seinem Stockcar die Konkurrenz sorgsam zerlegen durfte. Zu sehen war die VGA-Version; ob es eine Super-VGA-Option geben wird, erscheint zweifelhaft. Denn selbst mit Standard-VGA sollte es schon ein Pentium sein, damit alle Kleinigkeiten wie wegfliegende Autoteile und Rauch dargestellt werden. Bis November soll Destruction Derby fertig und auch ein motivierender Zwei-Spieler-Modus lauffähig sein.

Ähnliches gilt für **Wipeout**, dessen schnelle Grafik auf der Playstation für Aufsehen sorgte. Auf dem PC läuft es ab einem Pentium unter VGA ähnlich flott, sieht wegen der gröberen Auflösung und weniger Farben aber nicht ganz so gut aus.



Die PC-Version von »Wipeout« ist enorm schnell geworden

▲ Telemedia

Einen ambitionierten Versuch, deutsche Geschichte mit einem Mix aus Adventure und Infotainment zu verbinden, startet das Label Red Balloon. In **Berlin Connection** knipst ein Fotograf im Jahre 1989 Fotos vom Mauerfall und hat es plötzlich mit Stasi, Plutoniummafia und Entführern zu tun. Die Rettung der Freundin gelingt dem Spieler nur mit Wissen, das durch Fotos, Texte und Videos vermittelt wird. Etwas weniger handfest geht es bei **Shine** zur Sache, dessen abgehobene Story durch eine »Myst«-ähnliche Edelgrafik präsentiert wird. Wie »Berlin Connection« soll es im Dezember fertig sein.

▲ Telstar

Ein interaktiver Golfkurs auf CD soll im Oktober ambitionierten Golfern auf die Sprünge helfen. **David Leadbetters Golf & Fixes** entstand in Zusammenarbeit mit Nick Price und enthält rund 60 Minuten lehrreiche Filmsequenzen. Für weniger Sportliche kommt mit **Fable** ein Point-and-Click-Adventure im Märchen-Stil mit Sprachausgabe.

▲ Titus

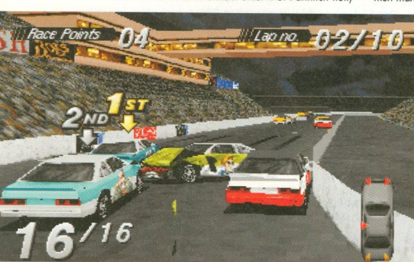
Während **Strip Poker Pro** ungefähr genauso spannend sein dürfte wie der hochgeistige Name vermuten läßt, könnte **Metal Rage** etwas für Reflexbegabte sein. Eine Weltall-Kolonie wird plötzlich eines Tages von Aliens angegriffen und nur Sie können den Leuten mit drei Panzern helfen. Metal Rage erlaubt das Spiel zu zweit an einem PC; per Netzwerk nehmen maximal vier Panzerkommandanten teil.

▲ 21st Century

Neben dem bereits vorgestellten **Pinball World** zeigte 21st Century **Synnergist – Close Up**. Der Spieler übernimmt im Jahre 2010 die Rolle eines unterbezahlten, überarbeiteten Reporters der New Arhus Chronicle – und wie man weiß, können neugierige Recherchen leicht sehr gefährlich werden. Das Point-and-Click-Adventure wartet mit typischem Multimedia-Schnickschnack auf.

▲ U.S. Gold

Schleifen Sie den Degen und üben Sie das Wedeln mit dem Mantel: US Gold versetzt Sie in **Touché: The 5th Musketeer** in die Rolle eines Musketiers, der allerlei Abenteuer zu bestehen hat. Viele handgemalte Hintergründe und eine kräftige Portion Humor versprechen ein unterhaltsames Adventure. **Johny Bazookatone** ist ein



»Destruction Derby« sieht hervorragend aus und spielt sich vielversprechend

URBAN DECAY (Sony Interactive Europe)

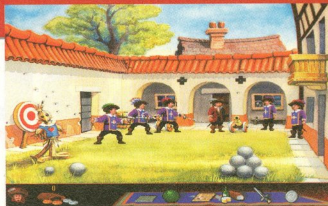


Programmierer Andrew Spencer setzt für Urban Decay voll auf 3D-Grafikkarten

Auf der E3 erregte »Ecstatica«-Programmierer Andrew Spencer mit seinem neuen Action-Adventure Urban Decay Aufsehen. Vom ursprünglichen Konzept blieb mittlerweile nicht mehr viel übrig. Anstatt eine klare Story zu präsentieren, erging sich Spencer mehr in vagen Andeutungen. Der Spieler wird zwar immer noch von der Polizei verfolgt und muß seine Unschuld beweisen, doch auf eine lineare Handlung hat der Brite keine Lust mehr. »Man soll es immer wieder und jedesmal anders spielen können«, erklärte er.

Dazu gehören viele Gespräche mit anderen Personen, die aber nicht nach dem gerne verwendeten Multiple-Choice-Verfahren ablaufen. Vielmehr dürfen Sie entscheiden, ob Sie freundlich oder aggressiv reagieren und drücken die entsprechende Taste. Andrew Spencer bezeichnet sein Werk als »unterhaltsam«, doch Probleme mit den deutschen Jugendschützern sind vorprogrammiert. Kopfschüsse aus nächster Nähe, Tritte auf wehrlos am Boden Liegende und dergleichen sind in Urban Decay an der Tagesordnung.

Quasi nebenbei hat Spencer auch die Grafik über den Haufen geworfen. Er vertraut jetzt voll auf Polygone anstatt auf sein Ellipsoid-System, das er für »Ecstatica« verwendete. Spencer setzt voraus, daß bis zum geplanten Erscheinungstermin Mitte '96 die meisten Computerbesitzer eine Grafikkarte mit dem »3D-Blaster«-Chip von Creative Labs besitzen. Damit gelingen fantastische Animationen der Spielfiguren in Echtzeit. Außerdem bastelt der Programmierer an einer abgespeckten Version für Pentium-Rechner, die nicht über diese 3D-Beschleunigerkarte verfügen. Spencer denkt darüber nach, auch andere 3D-Chips zu unterstützen.

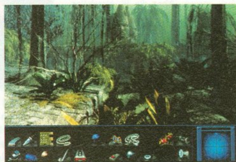


Als Musketier haben Sie in »Touché: The 5th Musketeer« alle Degen voll zu tun

musikgeladenes Rock'n Roll-Adventure mit einem abgefahrenen Gitarristen, der es mit etlichen Dämonen aufnimmt. Deutlich entspannender wirkt der Bildschirmschoner **Riddle of the Runes** von TSR.

▲ Viacom

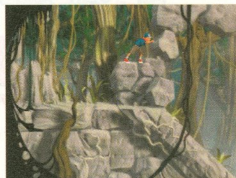
Was einem Raumschiff auf seiner 70.000 Lichtjahre langen Heimreise durch den Weltraum so alles passieren kann, schildert nicht nur die Fernsehserie **Star Trek: Voyager**, sondern auch das gleichnamige Spiel von Viacom. Für die entsprechende Qualität bürgt das »Terra Nova«-Team von Looking Glass, die einen ähnlichen Qualitätsstandard wie bei ihren anderen Spielen versprechen. Bisher existieren aber keine Grafiken, sondern nur Ideen, die insbesondere die Künstliche Intelligenz der Charaktere betreffen. Langsam, aber sicher kommt auch die Film-Umsetzung **Congo: Descent into Zinj** voran, die dank eines großzügigen Inventars mehr Tiefe als der (ziemlich dämliche) Film zu besitzen verspricht. Weiter in Arbeit sind **Beavis and Butthead in Virtual Stupidity**, **Deep Space Nine: Harbinger** und das Tüftelspiel **Zoop**. Erster Eindruck zu letzterem: hoher Suchtfaktor! Ab November darf man Zoop zum Opfer fallen.



»Congo: Descent into Zinj« bietet opulente Rendergrafiken

▲ Virgin

Am mondänen Virgin-Stand fand man zahlreiche Firmen wie Westwood und Amazing Studio vereint. Echte Neuheiten fehlten jedoch, im wesentlichen waren nur Produkte zu sehen, die bereits mindestens einmal in PC Player vorgestellt wurden. So durfte man sich bei **Bleifuß** (englischer Titel: »Screamer«) erneut von der Geschwindigkeit des VGA-Actionrennens überzeugen. Bleifuß hat sich vieles beim »Ridge Racer«-Automaten abgeschaut, bietet aber mehr als nur einen Kurs.



»Heart of Darkness« war zwar spielbar, aber immer noch nicht fertig

Heart of Darkness flimmerte ein weiteres Mal über die Monitore, einen guten Eindruck machten die ersten spielbaren Sequenzen von **Cyberia 2**. Die langerwartete Rennsimulation **Indycar Racing 2** hat die Ziellinie noch nicht erreicht und auch für das überfällige **The 11th Hour** hat die Stunde der Wahrheit noch nicht geschlagen. Legend-Entertainment arbeitet weiter fleißig am Science-fiction-Grafikadventure **Mission Critical** und sogar das Flugzeug-Actionspiel **Agile Warrior F-IIIX** könnte eines fernen Tages fertig werden. **(fs/la/ms)**



KONSOL

Mit dem Erscheinen von Playstation und Saturn hat eine neue Videospiel-Generation den deutschen Markt erreicht. Sollte man angesichts der neuen 32-Bit-Konsolen Zukunftsängste um den PC entwickeln? Zwei Programmierer sind da unterschiedlicher Meinung.

Kein anderes Thema regt passionierte Computer-Fans im Moment so sehr zur Diskussion an wie die neue Generation der Videospiele. Gleich eine ganze Reihe von Herstellern ist angetreten, den klassischen PC-Spieler an die Konsole zu locken. Leistungsfähige 32-Bit-Maschinen wie die Playstation von Sony, das Saturn von Sega sowie die 3DO-Modelle von Goldstar und Panasonic kämpfen diesen Herbst um die Spielergunst, während Nintendo erst im April nächsten Jahres mit einer 64-Bit-Konsole nachziehen will.

Angesichts dieser Technik-Armada ist die Verunsicherung groß. Soll man seinen PC weiter aufrüsten oder kauft man sich lieber eine der neuen Videospielkonsolen als »Zweitgerät«? Zum Streitgespräch der Programmierer trafen sich Konsolenfan Michael Kim und PC-Freak Burkhard Ratheiser.

Michael: Burkhard, wenn du schon mal ein 32-Bit-Konsolenspiel wie »Ridge Racer« gesehen hast, fallen dir doch die Augen raus. Dann faßt du kein PC-Spiel mehr an. Das bekommt man auf den MS-DOSen technisch einfach nicht hin.

Burkhard: Dann schau dir doch »The Need for Speed« an. Da ist auch alles 3D, viel Action und die PC-Fassung deutlich besser als die Konsolen-Version! Außerdem hat ja schon fast jeder einen PC und kann ihn leicht aufrüsten. Für den PC gibt es auch viel komplexere Titel wie Simulationen und Strategiespiele. Die Programme können eine viel größere Tiefe besitzen.

Michael: Ein Spieler möchte sich aber doch nicht abends noch mal hinsetzen und 200 Seiten Bedienungsanleitung durchlesen, bevor er das Spiel auch nur ansatzweise kapiert. Außerdem gibt es Strategiespiele wie »Sim City 2000« und »Panzer General« oder Adventures wie »Discworld« auch auf Konsolen.

Burkhard: Simulationsfans und Strategen werden dem PC immer die Stange halten. Von der Technik her sind Konsolen vielleicht noch einen Tick voraus. Aber die PC-Hersteller ziehen doch mit Macht nach. Schau dir Windows 95 an, das die Spieleprogrammierung mit vielen Features unterstützt. Der einzige Grund, warum PC-Spiele im Nachteil sind, ist das langsame Grafik-Interface. Und auch da tut sich einiges, es gibt die ersten 3D-Beschleuniger. Und damit kannst du mindestens genauso gute Spiele programmieren, wie Andrew Spencer mit seiner neuen Version von »Urban Decay« beweist. Da muß sogar der Playstation-Fan schlucken!

Michael: Das wird aber erst die Zukunft zeigen. Im Moment ist der PC doch ein einziges Sammelsurium aus historischen Überbleibseln und Kompatibilitäts-Kompromissen. Und Konsolen werden technisch immer weit voraus sein, weil sie von der Hardware absolut auf Spiele und nichts als Spiele spezialisiert sind. Hör dir allein mal den Soundtrack von »Panzer Dragoon« für das Saturn an. Du meinst, du sitzt im Kino. Das 3DO unterstützt sogar 3D-Sound mit Dolby-Surround.

> »Im Moment ist der PC doch ein einziges Sammelsurium aus historischen Überbleibseln und Kompatibilitäts-Kompromissen.«

Burkhard: Wenn man schon einen PC hat, lohnt es sich nicht, nochmal rund 600 Mark für eine Konsole auszugeben. Ich kann nämlich meinen Rechner für gerade mal 200 Mark mit einer aktuellen Grafikkarte aufrüsten, mit der ich fast dieselbe Leistung bekomme. Es bringt einfach nichts.

Michael: Dieser ganze Aufrüstungswahn ist doch verrückt. Bevor ich meinen PC zehnmal aufrüste, kauf ich mir lieber eine Konsole und laß meinen PC wie er ist. Denn mal ehrlich: Wieviel Leistung brauchst du für deine »seriösen« Anwendungen wie Textverarbeitung oder Online-Zugriff?



Burkhard Ratheiser (rechts) ist erfahrener Programmierer und PC-Freak. Er veröffentlichte bereits einige Budget-Titel und arbeitet im Moment an einem umfangreichen Actiontitel für den PC. Michael Kim (links) spielt zwar auch gerne auf dem PC, glaubt aber, daß Konsolen-Entwicklungen in Zukunft den Massenmarkt erobern werden.

Burkhard: Okay, aber 32-Bit-Konsolen sind für meinen Geschmack als reine Spielemaschine noch relativ teuer. Und mit einem gut ausgestatteten PC macht auch das Arbeiten viel mehr Freude. Da hat die ganze Familie was davon.

Michael: Da hast du ja recht, aber wir reden ja nicht von Textverarbeitung, sondern von Spielen. Wenn du nur einmal diesen ganzen Konfigurationsquatsch mitgemacht hast, allein um Wing Commander 3 richtig zum Laufen zu kriegen, dann sehnst du dich nach einer Konsole. Schau dir mal im direkten Vergleich die 3DO-Konsolenversion von WC3 an. CD einlegen, Autostart.

Burkhard: Wenn du Autostart sagst: Das hat Windows 95 ja auch, mit der ganzen Plug&Play-Unterstützung. Wenn dein PC erst einmal eingerichtet ist, mit den passenden Treibern, dann läuft das genauso ab: CD einlegen, Start-Button drücken und das Spiel installiert sich von selbst und startet.

Michael: Wenn es wahr wird. Aber jetzt einmal aus Programmierersicht: Gerade du müßtest doch zugeben, daß eine 32-Bit-Konsole viel angenehmer zu programmieren ist. Du weißt ganz genau, jede Maschine, die irgendwo gekauft wurde, sieht genauso aus wie deine und du kannst sicher sein, daß dein Spiel überall gleich gut läuft. Beim PC mußt du zwangsläufig Kompromisse schließen oder das Spiel läuft eben auf der Hälfte der PCs nicht. Ein Konsolen-Programmierer kann also viel mehr aus der Hardware herausholen und hat mehr Zeit, sich um das Spieldesign zu kümmern, was man den meisten Titeln auch ansieht.

Burkhard: Natürlich hast du recht, daß es mehr Aufwand ist, die verschiedenen Hardware-Konfigu-

EN-PHOBIE



rationen beim PC zu berücksichtigen. Mit Windows 95 fällt das aber alles weg. Da muß sich der Programmierer darüber keine Gedanken mehr machen und kann sich auch mehr aufs Spiel konzentrieren, da Windows 95 die ganze Hardware erkennt und über spezielle Schnittstellen zugänglich macht.

Aber nichtsdestotrotz kann es dem Anwender ja egal sein, was für einen Aufwand der Programmierer hatte. Wenn du dir Top-PC-Spiele anschaust, brauchen die den Vergleich auf keinen Fall zu scheuen. Und wenn du von fehlenden Standards sprichst: Im Moment gibt es schon vier 32-Bit-Konsolen, weitere kommen dazu. Wo ist denn da der Standard? Soll ich mir alle davon kaufen?

Michael: Nein, natürlich nicht. Du schaust einfach, welche Spiele dir am besten gefallen, auf welchen Konsolen sie angeboten werden und entscheidest danach. Viele Spiele erscheinen sowieso für alle Konsolen gleichzeitig.

Ein anderes Argument: Spiele, die für Konsolen erscheinen, werden von den Herstellern vorher auf Herz und Nieren geprüft, da es ja nicht möglich ist, mal eben ein Update oder einen Bugfix nachzuschieben. PC-Spiele hingegen werden oft noch kurz vor dem Erscheinungstermin ohne Rücksicht auf Verluste fertiggeprügelt, mit dem Wissen »Man kann ja immer noch einen Patch hinterherschieben«. Das führt dann zu Katastrophen wie »First Encounters«, das in der ersten Version mehr Bugs als Planeten hatte.

Burkhard: Es müssen ja nicht unbedingt Bugs sein. Es kann sich ja auch um Verbesserungen oder Erweiterungen handeln, wie zusätzliche Levels oder neue Features. Ein Konsolenspiel ist vielleicht halbwegs fehlerfrei, aber das war's dann auch. Bei PC-Spielen hast du viel mehr Möglichkeiten. Du kannst mit meist kostenlos erhältlichen Editoren selber neue Levels hinzufügen, wie bei »Dark Forces« oder »Descent«, du darfst das Spiel quasi nach deinem Geschmack gestalten, kannst selber kreativ werden.

Michael: Trotzdem: Jedesmal, wenn ich eine heiße Verfolgungsjagd bei »Ridge Racer« hinter mir habe, weiß ich, daß ich meine Konsole nie für einen PC hergeben würde.

Burkhard: Und ich meine, daß sich PC-Spiele und Konsolentitel immer ähnlicher werden und der PC auf dem besten Weg ist, den technischen Rückstand aufzuholen.

Michael: Das glaube ich kaum: Im April kommt die nächste, bessere Generation auf den Markt: Die 64-Bit-Konsole von Nintendo, das Ultra 64, da wird der PC ganz schön alt aussehen, trotz 3D-Grafikkarten und Windows 95.

Burkhard: Ein Pentium PC ist von der reinen CPU-Rechenleistung aber mindestens ebenbürtig. Was den VGA-Grafik-Flaschenhals angeht, bin ich sehr zuversichtlich, daß man hier bald für sehr wenig Geld Abhilfe schaffen kann. Inzwischen sitzt du auf deinen fünf Konsolen herum, die irgendwann hoffnungslos veralten – was, wie du selber zugibst, ja immer schneller geht.

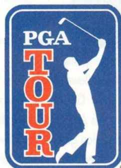
(Michael Kim/fs)



»The Need for Speed« beweist, daß schnelle 3D-Grafik auch auf dem PC kein Problem ist – vorausgesetzt, man hat das nötige Kleingeld für die dicke Pentium-Hardware

PGA TOUR® 96

Warum haben Golfschuhe Spikes? Damit Sie nicht den Halt verlieren auf diesen hügeligen Fairways und unebenen Grüns. PGA TOUR 96 erreicht neue Höhen an Qualität und Authentizität. Lernen Sie 14 der besten Golfer in Trainingsrunden oder auf echten Meisterschafts-Kursen kennen. Die Profis erscheinen höchstpersönlich bis ins letzte Detail digitalisiert auf dem Bildschirm. Und auch der Grad an grafischer Realität steht dem in nichts nach: Sie können beinahe die Körner in den Sandbunkern zählen! Meistern Sie die neuen Fairways und gehen Sie Niederlagen aus dem Weg, indem Sie das neue "Waggle"-Feature einsetzen. Aber auch wenn der Wettkampf schwierig ist, mit dem einfachen Interface werden Sie ihn schon in den Griff bekommen. Mit Hilfe der "Bild-im-Bild"-Option sehen Sie die Action aus einem neuen Blickwinkel, denn diese Einstellung verwöhnt Sie mit Kamerafahrten über die einzelnen Löcher und Wiederholungen aus umgekehrtem Winkel, so daß Sie eine umfassende Sicht auf die Beschaffenheit des Geländes erhalten. Die "InstaView"-Kursnavigation in Echtzeit dokumentiert die Kontur jedes Lochs, während die Ballkamera es Ihnen ermöglicht, das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive zu betrachten. Außerdem kommt jetzt keine Langeweile mehr zwischen den Schlägen auf, da Ladezeiten und Bildaufbau extrem beschleunigt worden sind. Jetzt steht Ihrem Aufstieg an die Spitze der Tabelle nichts mehr im Weg. **Das Spiel hat sich geändert. Die Zukunft heißt PGA TOUR 96.**







Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17





if it's in the GAME, it's in the GAME

KOPFGELDJÄGER

Konkurrenz für »Rebel Assault«, »Cyberia« & Co.: New World Computing mixt Rendergrafik und Zeichentrickfilm zu einem flotten Action-Cocktail.

Die LucasArts-Programmierer kombinierten für »Rebel Assault« digitalisierte Szenen aus den »Star Wars«-Filmen mit Rendergrafiken, das Interplay-Team verließ sich bei »Cyberia« voll auf leistungsfähige 3D-Software. Die Rollenspiel-Experten von New World Computing wagen sich erstmals in solche Gefilde und mixen fröhlich gerenderte 3D-Grafiken mit gezeichneten Animationen. Die Quintessenz aus Zeichentrickfilm und 3D-Action nennt sich »Wetlands«. Hier übernehmen Sie die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers. Spielerische Parallelen zu den oben genannten Programmen sind mehr als auffällig.

Die Hintergrundstory verheißt Action pur: Sie müssen als John Cole einen entflohenen Superkriminellen schnappen, der droht, ganze Planeten zu vernichten. Dabei sitzen Sie hinter dem Steuer eines U-Boots oder Raumschiffs und müssen Scharen feindlicher Gefährte vernichten. Der Spieler sieht die Armaturen seines Cockpits und ein kleines Zielkreuz, das er mit dem Joystick bewegt. Die komplett gerenderte Umgebung wird dabei als Film von CD gespielt. Alle Objekte wie Raumschiffe, Minen oder Explosionen werden als Bitmap-Grafik in den Hintergrund »geklebt«.



New World Computing wurde vor allem durch Rollenspiele bekannt. Das neueste Werk »Wetlands« setzt hingegen voll auf 3D-Action mit Zwischenanimationen.

Von freier Beweglichkeit kann keine Rede sein; der Kurs Ihres Gefährts ist unabweichlich vorherbestimmt. Als Ausgleich haben die Programmierer für soviel Action gesorgt, daß Sie keine Sekunde Zeit haben, über dieses Manko nachzudenken. Ständig schwappen neue Wellen angriffslustiger Gegner auf Sie zu, die mit mehreren Treffern beseitigt werden müssen. Andernfalls sind Ihre Energievorräte schnell aufgebraucht und Ihr Gefährt vergeht in einer eindrucksvollen Explosion.

Besonders gelungen sind die Filmszenen im düsteren Zeichentrickstil. Flüssig animiert und mit effektvollen Schnitten versehen wirkt »Wetlands« wie eine Mischung aus »Akira« und »Full Throttle« versehen. Unser Held John Cole erinnert stark an den Biker Ben, Protagonist des Motorrad-Epos von LucasArts. Cole fängt aber dort an, wo Ben aufhört: Er ist streckenweise noch schlechter rasiert, deutlich zynischer, ultracool und scheut nicht vor handfester Gewalt zurück. (fs)



Sogar im Weltraum haben Sie keine ruhige Sekunde



Cool, lässig und übel gelaunt: John Cole, der Held von »Wetlands«.



Ungewöhnliche Perspektiven sorgen für Abwechslung

John Cole geht mit seinen Gegnern nicht gerade zimperlich um

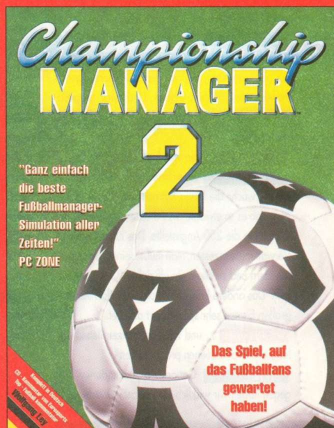
WETLANDS-FACTS

- **Entwickler:** New World Computing
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** November 1995
- **Deutsche Version:** steht noch nicht fest
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Hardware-Minimum:** 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Doublespeed-CD-ROM
- **Features:** Mischung aus Zeichentrickfilm und Actionsequenzen im »Rebel Assault«-Stil.

Championship MANAGER™ 2

DAS SPIEL, AUF DAS FUSSBALLFANS GEWARTET HABEN

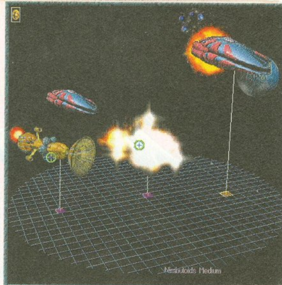
- Mehr als 4 Stunden CD-Kommentar von Eurosports Top-Fußball Kommentator Wolfgang Ley!
- Mehr als 4,000 ausführliche, genaue Spielerprofile
- Bis zu 36 menschliche Spieler gleichzeitig!
- Realistisches Transfersystem einschließlich Spieleraustausch
- Modularer Spielaufbau unterstützt Zusatzdisketten von ausländischen Ligen
- Internationale Management-Möglichkeiten und Wettbewerb bei den Europa- und Weltmeisterschaften
- Jede Spielstatistik, die Sie sich wünschen konnen - von Torschüssen bis zur Zweikampfstatistik!
- SVGA-Grafik



"Schlicht und ergreifend das beste Fußballmanagement -Spiel aller Zeiten." PC ZONE

Interview mit »The Logic Factory«

ASZENDENTEN



Beim Debütspiel Ascendancy stimmen Grafik, Sound und Bedienung gleichermaßen

Mit dem beachtlichen Erstlingswerk »Ascendancy« hat die Logic Factory vor kurzem die Software-Bühne betreten. Wir befragten die Newcomer nach ihren Motiven und Plänen.

Im Messetrubel der Londoner Spielemesse ECTS findet man nicht nur blinkende Bildschirme und plappernde Pressesprecher, sondern auch leibhaftige Programmierer. Wir spürten zwei Angehörige der Logic Factory auf, darunter den ehemaligen Chefprogrammierer von Origins »Strike Commander«, Jason Templeman. The Logic Factory wurde von Ex-Origin-Mitarbeitern gegründet und veröffentlichte als Erstlingswerk »Ascendancy«, das sich in der letzten PC Player mit 77 Punkten auf Anhieb in den oberen Gefilden der Strategiespiele etablierte.

PC Player: Die Idee zu Ascendancy ist angeblich schon einige Jahre alt. Habt Ihr etwa nur deswegen Origin verlassen?

Logic Factory: Nun, diese Art von Spiel spukte uns schon seit Jahren im Kopf herum. Origin haben wir aber verlassen, weil wir generell unsere eigenen Projekte verwirklichen wollten. Und zwar genauso, wie wir uns das vorstellten, ohne die Einflußnahme anderer Leute.

PC Player: Origin war Euch also zu groß?

Logic Factory: Ja, während wir dort angestellt waren, wuchs die Firma beträchtlich. Als wir anfingen, gab es so etwa 50 bis 70 Leute, mittlerweile hat Origin um die 250 Angestellte. Das führte zu vielen Verwaltungsprozessen, man mußte seine Ideen genau schildern und zu allem ein offizielles »O.K.« bekommen. Das andere Problem für uns war, daß man bei großen Firmen sehr spezialisiert arbeitet...

PC Player: ... und z.B. den ganzen lieben Tag lang nur Grafikroutinen programmiert?

Logic Factory: Genau. Bei Ascendancy hingegen haben wir wirklich alles selbst gemacht, nicht nur die Programmierung: Unsere Mailbox mußte auf die Beine gestellt werden, ebenso der ganze Internet-Kram, das Studio wollte eingerichtet sein. All das macht uns eine Menge Spaß und darum geht es uns letztendlich.

PC Player: Ich dachte immer, bei Origin könnten die Leute innerhalb eines Projekts relativ eigenständig herumwerkeln.

> **»Mir wäre es lieber gewesen, Strike Commander hätte weniger die Zwischenanimationen betont, als das Spieldesign.«**

Logic Factory: Das stimmt nur teilweise: Die Produzenten eines Spiels haben weitgehend freie Hand, wenngleich sie immer auf die Firma als Ganzes Rücksicht nehmen müssen. Die übrigen Mitarbeiter eines Projekts können eigene Vorschläge einbringen, aber bei weitem nicht soviele Ideen verwirklichen, wie beispielsweise ein Richard Garriot.

PC Player: Jason, Du warst ja Chefprogrammierer von Strike Commander. Wie stand es denn damals mit Deinem Einfluß auf das Spiel?

Logic Factory: Ich hatte eine Menge zu sagen, doch wenn es verschiedene Meinungen gab, hatte immer Chris Roberts das letzte Wort. Obwohl viele meiner Ideen im fertigen Produkt verwirklicht sind, war es doch nicht ganz das Programm, das ich mir gewünscht hätte.

PC Player: Was hättest Du anders gemacht?

Logic Factory: Mir wäre es lieber gewesen, Strike Commander hätte weniger die Zwischenanimationen betont, als vielmehr das eigentliche Spieldesign.

PC Player: Ärgert es Dich, daß Strike Commander allgemein als Chris-Roberts-Spiel bekannt ist?

Logic Factory: Nein, verärgert war ich nie. Es ging mir auch gar nicht um größere Publicity für meine Person, sondern um mehr Kontrolle über das eigentliche Spieldesign.

PC Player: Wie groß ist eigentlich die Logic Factory insgesamt?

Logic Factory: An Ascendancy waren sechs Designer beteiligt. Wir versuchen, unser Team möglichst klein zu halten – zwei Leute haben z.B. anfänglich auf Auftragsbasis für uns gearbeitet, und wir waren so zufrieden mit den Resultaten, daß wir sie fest in die Logic Factory aufgenommen haben. Insgesamt sind wir weniger als zehn Personen und wollen in Zukunft auch nicht wesentlich größer werden. Wenn die richtige Person an der Tür klingelt, werden wir sie nicht abweisen, doch wir suchen nicht gezielt nach Verstärkung.

PC Player: Zehn Leute können pro Jahr nicht allzuviele Spiele herausbringen...

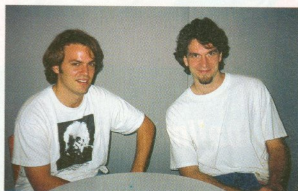
Logic Factory: Wir wollen immer nur ein Projekt gleichzeitig machen, das dann aber richtig gut. Für etwaige Konvertierungen oder Updates werden wir externe Programmierer anheuern, so daß wir uns voll aufs nächste Produkt konzentrieren können.

PC Player: An welchem Spiel arbeitet Ihr denn zur Zeit?

Logic Factory: Das ist geheim – wir verraten nicht einmal unserem Marketing Manager, was genau wir machen. Auf jeden Fall wird es sich völlig von Ascendancy unterscheiden. Ganz grob gesagt, soll es in die Richtung eines Adventures gehen. Das läßt natürlich vieles offen, aber wir wollen uns jetzt noch nicht festlegen. Du kannst davon ausgehen, daß man das neue Projekt in keine fest definierte Kategorie stecken kann.

PC Player: Filmsequenzen werden wohl eher nicht drin sein?

Logic Factory: Zumindest nicht als Selbstzweck. Wir finden digitalisierte Schauspieler nicht allzu interessant – wenn du eine visuelle Geschichte erzählen willst, sind Kinofilme das richtige Medium dafür. Wir sind überzeugt, daß richtige Filme den Cinematics noch lange Zeit überlegen sein werden. Wenn man hingegen eine Geschichte mit vielen Nuancen haben möchte, ist ein Buch die beste Lösung. Computerspiele sollten nicht einfach versuchen, dem nachzueifern – sie stellen ein eigenes Medium mit eigenen Möglichkeiten dar. Und die möchten wir entdecken und für unsere Spiele nutzen. (la)


Im Interview: Thomas Blom (links) und Jason Templeman (rechts) von The Logic Factory



Mit dem Sharan auf dem interaktiven Highway.

Der neue Sharan - ganz privat. An Ihrem Computer. Steigen Sie ein in aufregende, interaktive Welten und entdecken Sie Leben in Fahrt.

Zum Beispiel mit Btx: Unter ***VW#** können Sie eine Online-Beratung abrufen und per Foto-Btx die neuesten Modelle von Volkswagen ansehen.

Auch im World Wide Web des Internet ist der neue Sharan jetzt unterwegs: Informationen gibt es unter **http://www.vw. iplus.com.**

Im Mittelpunkt der neuen CD-ROM steht ebenfalls Leben in Fahrt.

Auf ihr befinden sich neben vielen interaktiven Modellinformationen und einem Online-Dekoder außerdem ein spannendes Video-Game.

Bestellen können Sie die CD-ROM per Internet, Bildschirmtext oder unter **01805-4222.**



Der neue Sharan. Leben in Fahrt.

Preview: »TFX: EF 2000«

EUROPÄISCHER GEDANKE

Offiziell ist der »Eurofighter« noch gar nicht im Dienst, doch Sie dürfen den Hi-Tech-Jet schon in Kürze fliegen. Das britische Programmierteam DID verpaßt seiner neuen Simulation gerade den letzten Feinschliff.



Die fotorealistische Landschaft fordert selbst Pentium-Rechner



Nordeuropa ist Schauplatz der Missionen

Mit Deutschland, England, Italien und Spanien basteln derzeit gleich vier Nationen den sogenannten Eurofighter, Europas Abwehr-Jäger gegen potentielle Gefahren von außen. Einen Schritt weiter sind die Programmierer von Digital Image Design, die ihre ausgeklügelte Simulation »TFX: EF2000« demnächst veröffentlichen. Wer beim Namen »TFX« aufhorcht, sollte wissen, daß DIDs neues Spiel auf der stark verbesserten Grafikengine dieser Simulation beruht. Doch der Schritt hin zu Super VGA ist nicht die einzige Neuerung, wie die uns zur Verfügung stehende Beta-Version bewies.

Die Oberflächen der Polygone, welche die dreidimensionale Landschaft darstellen, werden mit hervorragenden Texturen überzogen. Dadurch wirken die grünen Hügel und ausgedehnten Küstenstreifen ähnlich fotorealistisch wie in »Flight Unlimited«. Noch besser sehen sogar die Wolken aus, die verblüffend echt erscheinen. Das hat natürlich seinen Preis: Für Super VGA sollten Sie mindestens einen Pentium 90 besitzen, um die ganze Pracht zu sehen; unter VGA tut's auch ein schneller 486er.

Ähnlich viel Mühe gab man sich mit den Missionen. Neben einem umfangreichen Trainingsprogramm, das Sie in alle Funktionen des Eurofighters einweist, gibt es spezielle Einsätze, in denen Sie mit jedem Waffensystem vertraut gemacht werden. So lernen auch Einsteiger zügig, mit dem Hi-Tech-Jäger umzugehen und die umfangreiche Tastaturbelegung verliert ihren Schrecken. Außerdem sorgen unterschiedlich realistische Flugmodelle dafür, daß Einsteiger und Profis gleichermaßen mit »TFX: EF2000« Spaß haben. Wem es nicht schnell genug gehen kann, der stürzt sich dank des Arcade-Modus gleich ins Geschehen.

Die Einzelmissionen bestehen wie die umfangreiche Kampagne größtenteils aus Bombenattacken oder der Sicherung des Luftraums. Hintergrund ist die Absicht Rußlands, Norwegen und Schweden als Basis in Nordeuropa zu kontrollieren, was der Spieler verhindern muß. Damit das etwas leichter fällt, stehen Ihnen bis zu vier Flügelmänner mit einer beachtlichen Künstlichen Intelligenz zur Verfügung. Eine umfangreiche Liste an Befehlen wird akkurat befolgt, was die Kollegen aber nicht hindert, selbstständig taktisch günstige Aktionen durchzuführen.

Ist Ihnen das nicht genug, steht eine Netzwerk-Option zur Verfügung. Bis zu acht menschliche Spieler dürfen sich dann im nordeuropäischen Luftraum tummeln. DID betont, daß »TFX: EF2000« deutlicher realistischer sei als andere Flugsimulationen. Immerhin wurden Mitarbeiter der »British Aerospace« und ein ehemaliger Pilot der Royal Air Force vor die DID-Computer gezerrt, um etwaige Schwachstellen frühestmöglich zu beseitigen.

Das sogenannte »virtuelle Cockpit« von »TFX« wurde für den Nachfolger noch verbessert. Damit hat der Spieler das Gefühl, in einem sich bewegenden Düsenjet zu sitzen, da die Flugzeugkanzel sich so verändert, wie es ein den Flieh-Kräften ausgesetzter Pilot sehen würde. Neben einer Vollbild-Sicht, in der man sich nur auf das Head-Up-Display verlassen kann, ist das virtuelle Cockpit gerade bei Bombenanflügen eine wertvolle Hilfe. Mit der Maus scrollen Sie dann über die umfangreichen Armaturen, klicken Schalter an oder wählen bequem ein Ziel aus. **(fs)**



Das »virtuelle Cockpit« verstärkt das Gefühl eines »echten« Flugs


Die Bedienung der Cockpitinstrumente erfolgt mit der Maus

EF2000-FACTS

- **Hersteller:** Digital Image Design
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** November 1995
- **ca.-Preis:** DM 130,-
- **Besonderheiten:** Fotorealistische SVGA-Grafik; komplexes Flugmodell; Acht-Spieler-Netzwerk-Modus.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Atlas Windows 95	A	99,99*
11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99*
1942 Pacific Air War Gold	A	69,99
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	A	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
After Dark (Screen Saver)	**A**	**59,99**
AH 640 Longbow	V	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Air Power	A	79,99*
Alien Breed 3	A	59,99
Alien Legacy	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Alone in the Dark 3	V	84,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
America 1861 - Civil War	V	84,99
Ascendancy	**V**	**84,99**
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99*
Atlas	**V**	**69,99**
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Race	A	69,99*
Battle Isle 3 WIN	V	84,99*
Berlin Connection	V	79,99*
Betrayal at Krondor	V	79,99
Big Rad Racing	?	i.Vorb.
Biing!	V	69,99*
Bitmap Brothers Compilation	A	59,99
Bloodwings	E	84,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	i.Vorb.
Burning Steel 3	A	84,99
Caribbean Disaster	**V**	**84,99**
CivNet	**V**	**84,99**
Chaos Control	V	79,99
Classic Flight Simulations (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)	A	59,99
Clearing House	V	69,99*
Cobra Powerpack	**A**	**35,99**
Colonization	V	89,99
Comanche+Data+Gravis Analog Pro	V	99,99
Combat Classics 3	A	69,99
Command & Conquer (Dune 3)	**V**	**89,99**
Command & Conquer	**E**	**89,99**
Command & Conquer 2	V	89,99*
Conquest of the New World	A	89,99*
Creature Shock	V	89,99
Crusade	**V**	**84,99**
Crusader No Remorse	V	79,99*
Cyberia	V	89,99
Cybermage - Darklight Awakening	V	79,99*
Cyclones	A	79,99*
Cycle Mania	A	39,99
D - Info Telefonverzeichnis	V	44,99
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge Teil 2 - Lösungsbuch	V	79,99 / 24,99
Dawn Patrol	V	84,99
Death Gate	E/V	i.Vorb.
Delphine Classic Collection	A	54,99
Der Meister	V	59,99
Der Patrizier	V	44,99
Der Reeder	V	79,99
Der kleine Fritz	V	44,99*
Desert Strike / Jungle Strike	A	49,99
Dime City	V	79,99*
Discworld	V	84,99
Dungeon Keeper	V	84,99*
Dungeon Master 2+Komplettlösung	**V**	**99,99**
EA Sports Rugby	E	79,99
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	84,99
Earth Siege- Mission CD	V	49,99
Ecstatica	A	84,99
Eine kurze Geschichte...	V	84,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	79,99*
Elite 3 - First Encounter	V	79,99
Erben der Erde	V	79,99
Extractors	**A**	**59,99**
Eye of the Beholder Trilogy	V	94,99
F 1 Manager	V	i.Vorb.
F 14 -Fleet Defender Gold	A	69,99
Fade to Black	**V**	**84,99**
Falcon Gold Edition	A	89,99
Fifa Soccer 96	V	79,99*
Flight Commander 2	V	79,99*
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	54,99
Flightsimulator 5.1	**V**	**134,99**
Formula One Grand Prix 2	V	i.Vorb.
Full Throttle (Vollgas)	A	69,99
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99*
Futur Dimension	V	59,99
Fußball WM Lexikon 1930-1994	V	39,99
Fußball Bayern München	V	49,99
Fußball Borussia Dortmund	V	49,99
Fußball Werder Bremen	V	49,99
Fußball Borussia Mönchen Gladbach	V	49,99
Fußball 1.FC Kaiserslautern	V	49,99
FX Fighter Special Edition	A	79,99
Gene Wars	V	79,99*
Great Naval Battles 3	A	79,99
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Hell + Star Crusader	V	79,99
Hi - Octane	V	84,99
High Seas Traders	V	69,99
Hologram D.A.N.C.E.	E	32,99
Hugo	V	i.Vorb.
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Innocent 2	A	69,99*
International Tennis Open	V	79,99
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	**V**	**89,99**
Jet Strike	E	54,99
Jewel of the Oracle	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Ishar Trilogie	V	49,99
Jutland	V	i.Vorb.
Kaiser Deluxe	V	59,99
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	69,99
King's Quest 7	V	84,99
King's Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik'n Play	V	84,99
Klik 'n'Play Gamepack	V	69,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore 2	V	i. Vorb.
Last Dynasty	V	79,99
Legions	A	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1 - 6)	A	84,99
Lemmings für Windows	A	49,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	59,99
Links 386 Banff Springs	E	49,99
Links 386 Data Castles Pines	E	49,99
Links 386 Data Prairie Dunes	E	49,99

Super-Sonderangebote CD-ROM

Apache Longbow	V	69,99
Bioforge	V	69,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet plus Data H.World	V	59,99
NBA Live 95	V	69,99
Next Generation Special Edition	E	99,99
Wing Commander 3	V	79,99

Links 386 Data Devils Island	E	49,99
Links 386 Data Riviera	E	49,99
Live Action Football	A	79,99
Lollypop	A	39,99
Lords of Midnight	V	89,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus 2	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus Super Soccer	A	39,99
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	109,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	84,99
Lucas Arts Top Adventures (Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)	V	79,99
Machiavelli, The Prince	V	87,99
Mad News incl. Extrablatt	V	69,99
Magic Carpet Plus (+.Hidden Worlds)	V	84,99
Magic Carpet II	**V**	**79,99**
Marco Polo	A	74,99*
Master of Magic	V	89,99
Mechwarrior 2	E	79,99
Micro Machines 2	A	69,99
Mirage	E	87,99*
Monopoly	V	i.Vorb.
Myst	V	69,99
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	A	99,99*
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i. Vorb.
Need for Speed	**A**	**79,99**
Network, A - IV	V	84,99
Nights of Xenta	**V**	**89,99**
NHL Hockey '95	A	79,99
NHL Hockey '96	**V**	**79,99**
Novastorm	A	79,99
One must fall	A	69,99
Panzer General	A	64,99
Perfect General 2	**A**	**79,99**
Pinball Wizzard 2000	**V**	**69,99**
PGA Tour Golf 486	A	89,99
PGA Tour Golf '96	**V**	**79,99**
Phantasmagoria (7 CD's!)	V	89,99*
Phantasmagoria (7 CD's)	**E**	**89,99**
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe + Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania für Windows	A	59,99
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Police Quest Collection	A	84,99*
Power Flight (F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)	A	69,99
Powerhouse	V	59,99
Powerslide	A	i. Vorb.
Primal Rage	**A**	**79,99**
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Psycho Detective		in Vorb.
Quest for Glory 4	V	79,99*
Ran Trainer	V	87,99
Ravenloft 2	A	79,99
Rebell Assault 2	V	i.Vorb.
Reno 3 - 600 Scenarien für FS5.0	V	29,99
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sensible Golf	A	64,99*
Sensible World of Soccer	A	69,99*
Shockwave Win 95	V	79,99*
Silent Hunter	A	79,99*
Silverload	**V**	**69,99**
Sim City 2000 : URK	V	39,99*
Sim City 2000 Collection (URK+Scenarios 1+Bonus Städte London,Venedig,Sydney)	**V**	**99,99**
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	84,99*
Sim Town	V	i. Vorb.
Skins Golf at Big Horn	**A**	**89,99**
Slipstream 5000	V	69,99
Space Marines	E	79,99*
Space Quest Anthologie (1 - 5)	A	79,99
Space Quest 6	V	84,99*
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rides Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia-Enzoclopydia	**E**	**79,99**
Star Trek Omnipedia Special Edition	**E**	**169,99**
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Stonekeep	V	99,99*
Street Fighter 2	A	19,99
Super League of Hoboken	E	69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Tank Commander	V	89,99
Terminal Velocity	**A**	**69,99**
The Incredible Machine 2	A	i. Vorb.*
Theme Park	V	79,99
Thunderscape	A	79,99*
Top Gun : „Fire at will"	V	94,99*
Tower	V	94,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon	V	89,99
Tuneland	V	69,99
Unnecessary Roughness 95	A	69,99
US Navy Fighter Plus	**V**	**84,99**
US Navy Fight. Data-Marine Fighters	V	44,99
USS Ticonderoga	A	74,99
Virtual Pool	A	89,99
Vortex (Quantum Gate 2)	A	79,99
Wacky Wheels	A	54,99
Warlords 2 Deluxe	**E**	**74,99**
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Werewolf vs. Comanche (Update + Netzwerkfähig)	**E**	**74,99**
Whales Voyage's II	V	79,99*
Wing Armada Windows	A	69,99*
Wing Commander 4	V	99,99*
Wing Commander 4 Special Edition ?		i.Vorb.
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99
X - Wing Collection	A	69,99
X - Wing Collection	V	79,99*
Zephyr	V	79,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Alien Logic	A	35,99
Alone in the Dark 1	V	35,99
Alone in the Dark 1 & 2	V	59,99
Anstoß light	V	39,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel 1	V	35,99
Burning Steel 2	V	29,99
Buzz Aldrin's Race into Space	A	24,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Cyberwar	A	39,99
Dark Forces	V	69,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	39,99
Day of Tentacle	V	39,99
Der Clou	V	29,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m.Gamepad	V	54,99
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dragon Lore	A	35,99
Dragonsphere	A	35,99
Dune 2	V	39,99
Falcon 3.0	A	35,99
Fantasy Fest	E	39,99
Formula One Grand Prix	A	35,99
Hollywood Pictures	V	35,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Labyrinth of Time (EA Classic)	**A**	**29,99**
Lands of Lore	V	35,99
Magic Carpet	**V**	**39,99**
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	**V**	**29,99**
Master of Orion	A	35,99
Master of Orion und Ufo	A	69,99
Megarace	A	35,99
Menzoberanzan	A	35,99
NHL Hockey (EA Classic)	**A**	**29,99**
Noctropolis	A	35,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	V	49,99
PGA Tour Golf Windows (EA Classic)	V	29,99*
Pirates Gold	A	35,99
Populous 2 / Powermonger EA Classic		29,99
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Rebell Assault	V	39,99
Renegade	A	35,99
Sim City Enhanced	**V**	**24,99**
Shadowcaster (EA Classic)	A	29,99
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
SSN Seawolf (EA Classic)	V	29,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strike Commander (EA Classic)	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Syndicate Plus (EAClasscic inkl. Data)	V	29,99
Task Force 1942	A	35,99
The Grandest Fleet	A	35,99
Tornado	A	35,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	**A**	**29,99**
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	**A**	**29,99**
Wing Armada (EA Classic)	A	29,99*
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	34,99
Wings of Glory - Enhanced	V	39,99
X Wing Collection	A	69,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	39,99

IBM/PC 3,5" HD

A-Train Classics	V	39,99
Aladdin	A	59,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
Atari 2600 Action Pack	V	54,99*
Award Winners Platinum (Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)	V	69,99
Boeder Sprachkurs Englisch Win.	V	59,99
Sprachkurs Franz., Italienisch, Spanisch		49,99
Boeder Führerscheinprüfung 2.0	V	59,99
Biing!	V	79,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Caribbean Disaster	**V**	**79,99**
Classic Power Compil. (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Combat Classics 3 (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)	A	69,99
Das schwarze Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack	V	35,99
Delphine Classic Collection (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)	A	54,99
Der Meister (Fußball Manager)	V	59,99
EarthSiege	V	87,99
Earthsiege Miss. Disk	V	49,99
Elite 3 - First Encounters	V	79,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Fighter Wing	A	59,99
Flight of Amazon Queen	V	74,99
Fritz 3	V	149,99
Flight Simulator 5.1	**V**	**109,99**
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS5.0 - Designer	V	59,99
FS5.0 Scenery - Karibik	E	49,99
FS5.0 European Disk 1 (u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)	A	54,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harpoon 2.0	E	69,99
Harpoon Cold War	E	49,99
Harpoon West Pacific	E	49,99
Hattrick !	V	79,99
High Seas Traders	V	69,99
Hugo	V	54,99
Kick off 3 European Chall.	A	49,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
386 PRO Zusatzdiskette je	E	44,99
Links 386 Data Riviera	E	44,99
Lords of the Realm	V	69,99
Nascar Racing	A	74,99
Nascar Racing Pack	A	32,99
Network, A-IV	V	84,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2)	A	49,99
Pizza Connection	V	87,99
Psycho Pinball	A	49,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
Sensible Golf	A	59,99*
Sim City 2000	V	84,99
Sim City 2000 Windows	V	84,99
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
Sim City 2000 Scenario 1 Windows	V	35,99*
Sim City 2000 URK	V	39,99*
Sim Classics	A	69,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	V	i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99
System Shock	V	29,99
The Atlas	V	54,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro	V	89,99
Tie Fighter Mission Disk	V	39,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
Transport Tycoon + World Editor	**V**	**77,99**
Transport Tycoon World Editor	V	35,99
Ultima 7	V	39,99
Warcraft	V	84,99
Whales Voyage's II	V	79,99*
X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99

JOYSTICKS-ZUBEHÖR

Action Replay Karte	159,99
Y Kabel für 2 Joysticks	22,99
Gravis/Advanced Gravis PC	
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99
CH Products	
Flightstick	89,99
Flightstick Pro	159,99
Gamecard 3 Automatic	84,99
Pro - Pedals	189,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	189,99
Thrustmaster	
Flight 2 Control	144,99
Flight Control Pro	259,99
Formular T1 Lenkrad	299,99
Game Card	59,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	65,99
Weapon Control Mark 2	229,99
LOGITECH	
Wingman Extreme	**89,99**
CD ROM Laufwerke	
Acer Quadro Speed	289,99
Toshiba XM 5302 B	
Quadro Speed (IDE)	319,99

Creative Labs Soundkarten auf Anfrage

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

MAGIC CARPET 2 dt. Version CD-Rom **DM 79,99**

NEED FOR SPEED dt. Version CD-Rom **DM 79,99**

FADE TO BLACK dt. Version CD-Rom **DM 84,99**

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-. (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

PHANTASMAGORIA engl. Version CD-Rom **DM 89,99**

Bestellannahme: Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör!**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Preview: »Frankenstein through the Eyes of the Monster«

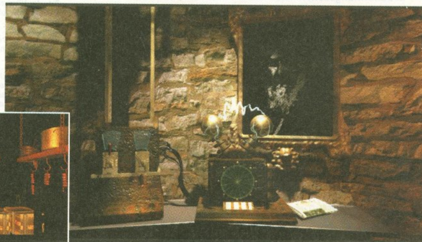
FRANKIE INTERAKTIV

Interplays Adaption des Gruselklassikers »Frankenstein« wird ein Anklick-Adventure mit SVGA-Grafik. Wir durften uns in einer Vorab-Version schon ein wenig monstermäßig aufführen.

Er kommt vom Monsterbasteln nicht los: Tim Curry, ehemals Dr. Frank'nfurter im Kult-Movie »Rocky Horror Picture Show«, tritt jetzt die Hauptrolle in einem Computerspiel an. Zwischendurch war er zwar in »Hunt for the Red October« abgetaucht und zuletzt macheteschwingend in der Verfilmung des Michael-Crichton-Romans »Congo« zu sehen. Seine Rolle in »Through the Eyes of the Monster« bringt ihn jedoch zurück zum Ursprungsgenre: Als Dr. Frankenstein will er uns demnächst in einer CD-ROM-Produktion das Gruseln lehren.



Was hat der Doc in seiner Speisekammer?

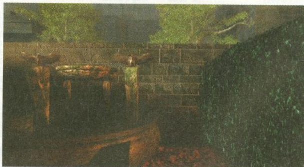


Der Lieblingskunde der Stadtwerke: Ohne Strom läuft bei Frankenstein nicht viel.

Während Interplay bis dato vor allem für die Schaffung unheimlicher Rollenspieler-Dungeons berühmt war, sollen jetzt auch Freunde von Adventures auf ihre Kosten kommen. Das Programm orientiert sich an der »Myst«-Masche; sprich: durchgehend hochauflösende Grafik und Videosequenzen. Die Story basiert nur lose auf Mary Shelleys Klassiker und handelt von einem Mann, der wegen Mordes an seiner Tochter zum Tode verurteilt und gehängt wurde - natürlich völlig zu Unrecht. Dank Dr. Frankensteins handwerklichem Geschick wird der Gehenkte wieder zum Leben erweckt.

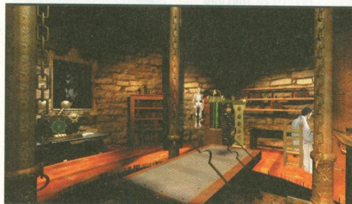
An dieser Stelle beginnt die Übernahme der Rolle durch den Spieler, der sich nun unter anderem mit seinem von Tim Curry verkörperten, größenwahnsinnigen Schöpfer Dr. Frankenstein auseinanderzusetzen hat und im weiteren Verlauf immer mehr Informationen über seine Vergangenheit erarbeitet. Seine letzte unschöne Erinnerung führt nämlich zum Gefängnis und seiner dortigen Hinrichtung...

Die Programmierer bedienen sich der mittlerweile weit verbreiteten Blue-Boxing-Methode, bei der Schauspieler vor einem blauen Hintergrund gefilmt und anschließend fein säuberlich in die Spielegrafik kopiert werden. Anders als bei »Phantasmagoria« sehen Sie Ihre Figur nicht über den Screen spazieren, sondern erleben alles über eine Art Kameraperspektive aus Sicht des Monsters. Zahlreiche Schummer-Schauplätze sollen echtes Frankenstein-Feeling vermitteln. So wird das berühmte Labor samt Stromgeneratoren, allerlei Reagenzgläsern voller chemischer Flüssigkeiten und sonstigen angsteinflößenden Dingen ebensowenig fehlen, wie modrige Verliesse, dunkle Kellerlabyrinthe und listig versteckte Geheimgänge. Außerdem sollen viele Gespräche mit diversen Charakteren, für deren Darstellung professionelle Schauspieler angeheuert wurden, den Abenteurer in den Bann ziehen.



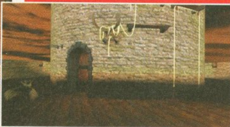
Eine gewisse Verwandtschaft zu »Myst« läßt sich schwer leugnen

Eine simple Steuerung à la »7th Guest« sorgt für leichte Zugänglichkeit. Der sich verändernde Cursor in Handform zeigt mögliche Bewegungsrichtungen und mitnehmenswerte Gegenstände mit einer entsprechenden Animation an; unnötiges Hin- und Hergeklicke wird dem Spieler erspart bleiben. Desweiteren verspricht Produzent Ken Allen vernünftige Puzzles, deren Lösung sich nach und nach aus dem Kontext ergibt und die nicht etwa auf irgendwelchen glücklichen Zufällen basiert. Auch unterschiedliche Verzweigungen und Schlußszenen sorgen hoffentlich für Überraschung und Abwechslung. (ms)



Tim Curry als Dr. Frankenstein in seinem Labor





Diverse Grafikdetails laden zum Rumhantieren ein

FRANKENSTEIN-FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Grafik-Adventure
- **Termin:** November
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** Das Spiel soll komplett eingedeutscht werden.
- **Besonderheiten:** Lose Adaption des Horror-Klassikers. Schauspieler Tim Curry verkörpert Dr. Frankenstein.



PC CD ROM

"Glorreiche Rückkehr ... ein rundherum gelungenes Comeback"

MANIAC 10/95, 84%

"Echt Klasse!"

GAMEPRO 10/95, Note 1 - und Gold Award

"Technisch ... ein Gedicht...lohnt sich...für Fans herausfordernder Knobelkost gleich doppelt!"

MEGAFUN 10/95, 83%

3D Lemmings

SEIEN SIE INDIVIDUELL. MASSENHAFT.

Erhältlich ab 13.Oktober 1995 für PlayStation und PC CD-ROM





PC PLAYER LESER-TOP 25



PC PLAYER-WERTUNG

Platz	Spiel	Wertung
1	(2) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(7) STAR TREK NEXT GENERATION: FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
3	(1) DARK FORCES LucasArts	84 %
4	(4) FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	80 %
5	(8) DESCENT Interplay	90 %
6	(3) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
7	(6) INDIZIERTES SPIEL* —	— %
8	(5) COMMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
9	(15) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
10	(20) CIVILIZATION Microprose	91 %
NEU 11	SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
12	(9) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
13	(11) BIOFORGE Origin	78 %
14	(10) PANZER GENERAL SSI	81 %
15	(18) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
16	(13) COLONIZATION Microprose	88 %
17	(16) WARCRAFT – ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
18	(-) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
19	(12) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
20	(24) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
21	(25) TERMINAL VELOCITY Apogee	66 %
22	(21) PSYCHO PINBALL Code Masters	81 %
NEU 23	HI-OCTANE Bullfrog/Electronic Arts	75 %
NEU 24	3D LEMMINGS Psygnosis	84 %
NEU 25	MECH WARRIOR 2 Activision	81 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August/September 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(-)	Star Wars Compilation	Softgold
2	(5)	Myst	Broderbund
3	(3)	Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
4	(-)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(14)	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft
6	(1)	Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
7	(12)	US Navy Fighters	Elecronic Arts
8	(7)	Aces-Collection	Dynamix
9	(-)	Apache Longbow	Digital Integration
10	(2)	Flight Unlimited	Looking Glass
11	(-)	Dungeon Master 2	FTL/Interplay
12	(-)	Crusade	Greenwood
13	(-)	Terminal Velocity	Apogee
14	(13)	Hattrick	Ikarion
15	(-)	Mech Warrior 2	Activision

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: September 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1)	Hugo	ITE
2	(2)	Biing	Magic Bytes
3	(3)	Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(4)	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
5	(5)	Die Siedler	Blue Byte

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: September 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 (1) Windows 95
2 (3) Corel Draw 5.0
3 (5) Norton Commander 4.0/5.0
4 (2) Windows 3.11
5 (4) Microsoft Word 6.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August/September 1995.

Programmierer, dem ich gerne anerkennend auf die Schulter klopfen würde

1 Sid Meier
2 Chris Roberts
3 Geoff Crammond
4 Tim Schaefer
5 Bill Gates



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August/September 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1 (2) Outpost
2 (1) Bundesliga Manager Hattrick#
3 (-) Space Quest 6
4 (3) Frontier 2 – First Encounters
5 (-) Hugo



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: August/September 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Farb-Desktop-Drucker sind auch nicht mehr das, was sie mal waren.

Stimmt, die sind jetzt sogar zum Mitnehmen leicht.

Bi-Druckkopf-System für exzellente Farb- und S/W-Drucke

Integrierter automatischer Einzelblatteinzug für 30 Seiten

Smoothing-Funktion (entspricht 720 x 360 dpi)

Bis zu 4 Seiten pro Minute

Viel Komfort dank Tintensensor und LCD-Anzeige

BJC-70: Der Farb-Desktop-Drucker zum Mitnehmen.



In Weiß oder Anthrazit gibt der BJC-70 auf jedem Schreibtisch eine gute Figur ab. Ein weiterer Augenschmaus sind seine Ausdrucke. Dank des Bubble-Jet-Farbdruckkopfes für exzellente Ausdrucke. Tauschen Sie ihn gegen den Schwarz-Druckkopf aus, verwandeln Sie den reinrassigen Farbdrucker in einen erstklassigen Schwarz-Weiß-Drucker. Und weil das Ganze nur rund 1,4 kg leicht ist, können Sie per optionalem Akku Druck machen, wo Sie wollen. Zu einem erstaunlich günstigen Preis.

A little bit more? Wählen Sie die Canon Infoline für Musterausdrucke und Prospekte: (0 21 51) 34 95 66.

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld, Telefon: 0 21 51/34 95 66, Telefax: 0 21 51/34 95 99

SCHUSTER + PARTNER

Canon Inc.

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 11/95

Ausgegrabene Demoschätze



Jetzt rappelt's im Karton: Tyrian von Epic Megagames ist ein extra-starkes Ballerspiel.

Astronaut auf Abwegen: In »The Dig« findet eine Shuttle-Crew Reste einer außerirdischen Zivilisation.

Aktuell

Drei Jahre überfällig, zweimal komplett neu programmiert, jetzt endlich als Demo: Besitzer unserer CD können »The Dig« von Steven Spielberg anspielen.

Es wurde hart gerechnet und mit den Zähnen geknirscht, aber jetzt kostet PC Player plus mit CD-ROM nur noch 12,80 Mark. Falls Sie bisher nur wegen des Preises nicht zu unserer Sonder-Edition gegriffen haben, wird es diesen Monat höchste Zeit. Sonst verpassen Sie nämlich einige Demo-Versionen der Herbst-Hits 95.

Klar, daß im Vordergrund der neue Titel der in Deutschland beliebtesten Spielefirma steht: LucasArts hat für sein neues Spiel »The Dig« besonders illustre Talente angeheuert, um das ultimative Science-Fiction-Adventure auf den PC zu bringen. Sie schlüpfen die Rolle des Shuttle-Piloten Boston Lowe, der einen Asteroiden aus einer gefährlich nahen Umlaufbahn schubsen soll, dann aber auf einer geheimnisvollen Welt landet. Die Story schrieb Steven Spielberg und einige der 3D-Trickszenen kamen aus den ILM-Labors, die unter anderem die Star-Wars-Filme und Terminator 2 mit Computer-Tricks ausstatteten.

Wie gut ist die Spiele-Power von Windows 95?

Um zu prüfen, ob man unter Windows 95 wirklich ein sauber scrollendes Spiel auf die Beine stellen kann, müssen Sie nicht länger warten: Die voll spielbare Ein-Level-Demo von »Pitfall: The Mayan Adventure« befindet sich auf unserem CD-ROM. Wenn es bei Ihnen ruckt, kann das am Grafikkarten-Treiber liegen. Schalten Sie unbedingt in einen 256-Farb-Modus, um die volle Geschwindigkeit zu erhalten. Ebenfalls unter Windows läuft das Cartoon-Prügelspiel »Battle Beast«. Sehen Sie zu, wie sich niedliche Hündchen in metallene Kampfmaschinen verwandeln! Greifen Sie ein, wenn Kröten versuchen, die Erde zu erobern!

Für die Windows-Hasser gibt es natürlich auch jede Menge Spielestoff unter MS-DOS. Wie wär es mit der Dino-Prügelei »Primal Rage«? Oder dem neuen Autorennen »Fatal Racing« von Gremlin? Auch den jüngsten Shareware-Knaller finden Sie bei uns: »Tyrian« von Epic Megagames ist das erste scrollende Actionspiel, daß Sie über ein Nullmodem-Kabel zu zweit spielen können. Versuchen Sie außerdem Ihr Geschick als Feldherr in »Caesar 2« und ihren Geschäftssinn als Formel-I-Manager in »Pole Position«.

Auf der CD-ROM finden Sie übrigens einige CD-Audio-Tracks, die zu den Spieledemos gehören. Tracks 2 bis 5 sind Musiken aus »Pitfall«, die Nicht-Besitzer von Windows 95 mit jedem CD-Player abspielen können. Track Nummer 6 ist die Titelmelodie aus »Pole Position«, ebenfalls ein sehr empfehlenswertes Stück für Ihre HiFi-Anlage.

Wichtige Hinweise zu Windows!

Wir mußten nochmals aus technischen Gründen den Namen der Datei ändern, mit der Sie unsere Windows-Programme aufrufen. Bitte starten Sie unter Windows 3.1 das Programm

AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM. Es erscheint nun ein Mini-Menü, aus dem Sie alle Windows-Programme aufrufen können. Auf vielfachen Wunsch unserer Leser legen wir keine Programmgruppen mehr an. Unter Windows 95 startet dieses Mini-Menü übrigens automatisch, wenn Sie unsere CD-ROM in das Laufwerk einlegen. Wenn Sie das nicht wollen, sollten Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die CD-ROM-Schublade schließen und die CD das erste mal abgetastet wird. Falls Sie Fehlermeldungen beim Datenplayer erhalten, hat ein Shareware-Programm in Ihrem Windows-Verzeichnis einige veraltete DLLs angelegt. Unter Windows 95 werden dann nicht mehr unsere DLLs, sondern diese veralteten Versionen aufgerufen. Um dieses Problem zu vermeiden hilft zur Zeit nur, die Dateien in das Windows-System-Verzeichnis zu kopieren. Das Kommando »FIXDLL.BAT« auf unserer CD hilft Ihnen dabei. Wir arbeiten an einer Neuprogrammierung des Datenplayer, die dieses nicht von uns verursachte Problem umgeht.



Windows 95 gibt sich verspielt: In Pitfall scrollt der Bildschirm wie sonst nur unter DOS.

Wenn Sie unsere neue Windows-Oberfläche ausprobiert haben und uns Anregungen oder Kritik mitteilen möchten: Am besten geht das per EMail an die Adresse »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com«, aber natürlich sind auch normale Briefe und Postkarten gerne gesehen.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben. Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch, Gruber Str. 46a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. **(bs)**

AKTUELLE MELDUNGEN

JINGLE ROM

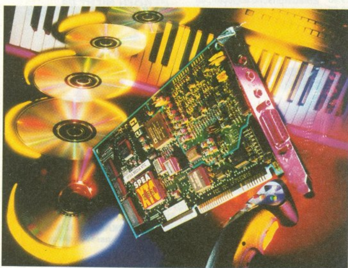


Niko, die digitale Jahresendzeit-Spielfigur

Seit Wochen waten wir durch Lebkuchenberge vor Supermarkt-Kassen, die Nächte sind arg kurz geworden – bleiben Sie tapfer, die Weihnachtszeit naht! Was uns zum Glück noch fehlt, ist das CD-ROM zum Feste: »Niko – Abenteuer im Weihnachtsland« von der R&R GmbH soll die saisonale Lücke füllen. Die Märchenoma erzählt dem kleinen Helden Niko Geschichten, bei Tobi bekommt er erklärt, wie er Weihnachtssterne und Knetfiguren bastelt und der Bäcker benötigt Hilfe beim Belegen des Knusperhauses. Klar, daß Niko nicht den harten Action- oder Adventure-Fan, sondern eher die jüngsten Computer-Benutzer anspricht – natürlich unter Mithilfe der Eltern.

SPEA LÄSST AUFHORCHEN

Bei Spea ist der Name des Sounds nicht mehr »media/FX« sondern »Media XTC«. Das Plug-and-Play-Board besitzt alle Eigenschaften einer modernen Soundkarte und hat Wavetable-Sounds gleich mit dabei. Die stammen wie beim Vorgänger von der Firma Ensoniq, wobei das XTC-Board 4 MByte an neuen Samples der renommierten Synthesizer-Firma besitzt. Natürlich ist das Board kompatibel zum Sound Blaster und zu Adlib.



Die »MEDIA XTC« von Spea ist der Nachfolger der media/FX und hat 4 MByte an neuen Ensoniq-Samples mit an Bord

VOBIS FAMILIÄR

Seit der letzten Funkausstellung in Berlin sind sie in aller Munde: die Familien-PCs. Vobis' Beitrag zur Welle der komplett ausgestatteten Einsteigerkisten heißt »SAT1-Family-PC« und ist sowohl als Desktop- wie auch als Tower-Version erhältlich. In seinem Inneren stecken wahlweise ein Pentium/75 (Desktop-Version) oder ein Pentium/90 (Tower).

Laut Vobis vereinen beide Modelle Fernsehgerät und Heim-PC. Im Gerät sind eine Soundkarte, Lautsprecherboxen und ein 14.400-bps-Faxmodem integriert, wobei das Ganze standardmäßig unter Windows 95 arbeitet. Die TV-Karte gibt es optional. Der Preis liegt bei 3500 Mark in der Desktop- und 4500 Mark in der Tower-Version.



Familien-PC bei Vobis: Der »SAT-1-Family-PC« vereint Fernseher und Computer.

DAS DOPPELTE RAM

Verdopplung laß' nach: Was dem einen sein Stacker ist dem anderen sein Drivespace. Escom setzt noch einen obendrauf und verkauft eine Softwarelösung, die das RAM des PCs verdoppeln soll. Genauer gesagt funktioniert das Ganze nur unter Windows, denn das Programm klinkt sich in die Windows-Architektur ein. »SoftRAM« heißt das Paket, das ähnlich wie ein Stacker bei den Festplatten die Daten im RAM komprimiert, während Windows darauf zugreift. All das funktioniert bis zu einer physikalischen Speichergröße von 32 MByte. Vorausgesetzt werden dafür mindestens ein 386er-Prozessor und Windows ab der Version 3.0. Eine spezielle 32-Bit-Version für Windows 95 liegt dem Paket ebenfalls bei. Die Software ist ab sofort in jeder Escom-Filiale erhältlich und kostet rund 170 Mark.

KURZ & BÜNDIG

+++ Das Hickhack um die High-Density-CD ist beigelegt: Sony/Philips und Toshiba/Time Warner haben sich geeinigt. Der zukünftige Standard wird eine Mixtur aus beiden Technologien sein, und eine Kapazität von 4,7 GByte haben. Erste Geräte soll es Ende 1996 geben.

+++ Von der Firma Romware kommt die CD »Autopsie eines Außerirdischen« auf den Markt. Sie enthält eine digitalisierte Dokumentation über eine angebliche Alien-Sezierung... Mahlzeit!

+++ Atari verkauft endlich das CD-ROM-Laufwerk für sein mäßig erfolgreiches Videospielsystem Jaguar. In Amerika kostet das Zusatzgerät umgerechnet 230 Mark. Atari erwartet Absatzzahlen bis zum Ende des Jahres von 55.000 Stück.

+++ VictorMaxx stellt den VR-Helm »CyberMaxx 2.0« her. Bereits 2.600 Stück des rund DM 1.400,- teuren Geräts wurden von Händlern geordert.

+++ AT&T hat eine digitale Modem-Technologie vorgestellt, die es erlaubt Daten über Telefonleitungen bis zu 70mal schneller als herkömmliche Modems zu transportieren. Video-Datenübertragung wird dadurch über das Telefon möglich.

+++ Auf der diesjährigen »Systems« wird in Messehalle 15 ein eigener Bereich mit Multimedia-Produkten eingerichtet. Spiele, Unterhaltung und Informationssoftware werden hier bunt gemischt ausgestellt. Die Systems findet vom 16. bis zum 20. Oktober in München statt.

KLINGENDE TASTATUR

Das mußte ja kommen: Nach den programmierbaren Funktionstasten und dem integrierten Trackball gibt es nun die Tastatur mit eingesetzten Lautsprechern. »Platinum Sound« heißt das gute Stück und stammt von SC&T International.

Zwei Versionen werden von der Firma hergestellt. Das »MAK-100«-Board besteht aus einer normalen MFII-Tastatur, die außerdem zwei 10-Watt-Lautsprecher enthält. Außerdem gibt's ein Mikrofon, einen separaten Mikrofon-Eingang, einen Kopfhörer-Anschluß und einen Lautstärkeregler. Das Luxus-Modell »MSK-200« besitzt darüber hinaus Regler für Bass und Höhen. Da die Firma beide Keyboards als OEM-Produkte anbietet, wird es wohl nicht lange dauern, bis die Tastaturen bei Marken-Discountern in den Regalen stehen. (hf)

Der erste

spiel-FILM

Interactive CyberPunk-Movie

BURN:CYCLE

400 Storyboards tick über 100 Live Action Sequenzen tick 253 interaktive Ansichten tick vier verschiedene Shooting Spiele tick Musik von Simon Buswell tick sechs Hauptrollen tick 20 interaktive Spiele tick 14 Tage Drehzeit in professionellen Studios

click Du bist im Jahr 2063 und Du bist Sol Cutter click jemand hat Dir den Computer Virus Burn:Cycle im Kopf installiert click in zwei Stunden wird der Virus Dein Hirn zerstören click Du mußt den Doc finden, der weiß wie Du zu retten bist click benutz Dein Gehirn - solange Du es noch gebrauchen kannst click beeil Dich, denn Deine Zeit ist bald abgelaufen click in Amerika und England zu einem der besten CD-Titel gewählt click die Vision des Cyberspace ist Realität click komplett in Deutsch

Erhältlich ab Freitag, den 13. Oktober '95

PC – Mac – CD-i
internet website http://burncycle.com

Philips Media

HAMBURG

BINNEN-ALSTER · RATHAUS-MARKT · JOHANNISSTR. · GRASKELLER · GR. BURSTAH · RÖDINGSMARKT · BURSTAH · OST-WEST STR

Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HANNOVER

HBF · KARMASCHSTR. · MARKTSTR. · STADTGRABEN · HOCHSTRASSE · RAT-HAUS · CULEMANNSTR. · AM MASCHPARK · HILDESHEIMERSTR.

Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

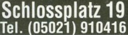
HILDESHEIM

HBF · JANSENSTR. · BAHNHOFSALLEE · KENNEDYDAMM · SCHÜTZEN-ALLEE · KAISERSTR. · OSTERSTR. · BERTRAMSTR.

Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

NIENBURG

WESER · HAFEN · VERDENER STR. · BAHNHOFSTR. · HBF · BRÜCKENSTR · BISMARCKSTR. · WILHELMSTR. · SCHLOß PLATZ



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	84,90DM
Flugsimulator 5.1	EA	69,90DM
-British Isles	EA	49,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44,90DM
-Bighorn SVGA	EA	44,90DM
-Castle P. SVGA	EA	44,90DM
-Devils Island SVGA	EA	44,90DM
-Firestone SVGA	EA	44,90DM
-Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
-Riviera	EA	44,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Master of Orion	DA	39,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
-Track Pack	DA	39,90DM
Networks	DV	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	49,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	39,90DM

GRAVIS /ADV. GRAVIS PC



Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

CH PRODUCTS

F-16 Combat Stick	in Vorb.
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	in Vorb.
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Trottle	in Vorb.
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM

LOGITECH

Wingman	64,90DM
Wingman Extreme	89,90DM

CD-ROM -LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	299,90DM

ACTION REPLAY

PC Action Replay	159,90DM

MOUSEPADS

Hattrick	9,90DM
Star Trek N. G. Crew	16,90DM
Star Trek Enterprise Next G.	16,90DM
Star Trek Kirk/Picard	16,90DM
Star Trek Kühner Flug	16,90DM
Star Trek Planeten (groß)	18,90DM
Star Trek Raumstation	16,90DM

KOMPLETT LÖSUNGEN

Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Command & Conquer	13,90DM*
Companions of Xanth	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13,90DM*
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1	13,90DM
Eco Quest 2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM*
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3	13,90DM
Police Quest 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Ringworld 2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4	13,90DM
Space Quest 5	13,90DM
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1	13,90DM
Star Trek 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM



COMMODORE AMIGA

1869	DV	69,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Platinum	DV	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Behind the Iron Gate	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	49,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bitmap Brothers Coll.	DA	14,90DM
Bloodnet	DV	49,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribean Desaster	DV	69,90DM*
Chaos Engine	DA	14,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Colonization	DV	69,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39,90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	84,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Nordländer	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fears	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Formula 1 World Ch.-ship	DA	54,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Hollywood Pictures	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Treasures of Infoc.	EA	24,90DM
Lost Vikings	DV	29,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Missiles over Xerion	DA	4,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Nascra Challenge	DA	19,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	DA	in Vorb.
Quarterpole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DV	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	14,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S.U.B.	DV	54,90DM*
Sensible Golf	DA	54,90DM
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	19,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DA	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Strategy Masters	DA	19,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Skidmarks	DA	in Vorb.
Super Street Fighter 2	DA	54,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Top Gear 2	DA	49,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19

Sammelnummer:

Tel.: (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt*
Preis*= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.*
Versandkosten: *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.*

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Test: Pentium-PCs für High-End-Spiele

SPEED UP



Simulationen, Action, Sport – nahezu jedes Spielgenre setzt auf realistische 3D-Grafik. Damit man die Pracht in Super VGA auch flüssig genießen kann, muß ein schneller Pentium-PC her. Vier Aufsteiger-Systeme mit Leistungen zwischen 90 bis 133 MHz traten zum Test an.

Irgendwann hat die Aufrüsterei mal ihr Ende: Vom DX2/66 zum DX4/100 kommen Sie mit dem Tuning noch hin, aber demnächst ist auch der letzte Sproß in der 486er-Riege zu langsam. Denn Spiele wie »Hi-Octane« in Super VGA lasten selbst einen Pentium/90 voll aus. Noch ist solche Power-Software relativ selten. Doch in einem Jahr und mit »Windows 95« im Nacken zeigen die meisten Spiele vermutlich nur noch Super-VGA-Grafiken. Wenn Sie heute über die Anschaffung eines neuen Systems nachdenken, sollten Sie deshalb unbedingt einen schnellen Pentium-Computer kaufen.

Wir haben verschiedene bekannte Firmen aufgefordert, uns ein System für einen Preis von rund DM 5000,- zusammenzustellen. Voraussetzung für eine Testteilnahme waren: Computer mit einem Pentium-Prozessor nicht unter 90 MHz, Festplatte mit ungefähr 1 GByte, Monitor, Maus, Ta-

SO HABEN WIR GETESTET

Computer können für moderne Spiele mit 3D-Grafik gar nicht schnell genug sein. Da ist zum einen die reine Prozessorleistung und zum anderen die VGA-Karte gefordert. Unser Test ähnelt deshalb dem der Grafikkarten in Ausgabe 8/95.

Unter DOS kamen die Programme »3DBench« und »VIDSPEED« zum Einsatz (auf der CD von PC Player plus im Verzeichnis \PROGRAMM\VGABENCH zu finden). Der gute alte 3DBench berechnet eine dreidimensionale Animation und stellt diese auf dem Bildschirm dar, wobei er die Zeit für die Darstellung mißt. Je schneller er fertig ist, desto höher ist der von ihm berechnete Wert (gemessen in Bildern pro Sekunde) und desto schneller ist der PC bei der Darstellung.

Bei diesem Test kommt es also sowohl auf die reine Rechenkraft des Prozessors, als auch auf die Geschwindigkeit der Grafikkarte an.

Der VIDSPEED-Test mißt dagegen die reine Grafikleistung der Grafikkarte. Wir führen diesen Test sowohl im normalen VGA-Modus mit 320 x 200 Pixel als auch in Super-VGA mit 640 x 480 Pixel durch, beide Male mit 256 Farben. Je höher der angegebene Wert ist, desto schneller kann die Karte Daten vom Prozessor entgegennehmen.



Für den Windows-Test benutzten wir das Programm »Wintach 1.2«. Dieses simuliert eine Textverarbeitung, eine Tabellenkalkulation, ein CAD-Programm und ein Zeichenprogramm und mißt deren Grafikgeschwindigkeit. Je höher der Wert, desto schneller ist die Grafikkarte unter Windows.

Auf keinen Fall dürfen Sie die Werte verschiedener Auflösungen und unterschiedlicher Farbenzahl miteinander vergleichen, denn Wintach gewichtet den Wert. Sie können also immer nur Werte bei gleicher Auflösung und bei gleicher Farbenzahl vergleichsweise beurteilen. In unserer Tabelle bedeutet »640x480x16,7M« die Auflösung von 640 x 480 Pixel in 16,7 Millionen Farben.

Der WinG-Test ist eigentlich nur für das alte Windows von Interesse. Mit WinG (sprich: »Windschii«) umgehen Programmierer Windows und schreiben die Grafikdaten direkt in den Bildspeicher der Grafikkarte. Das ist wesentlich schneller,

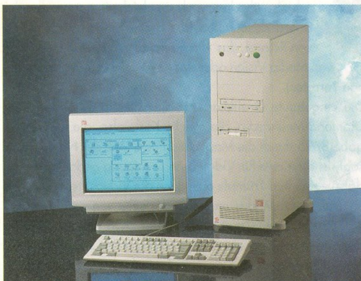


Der 3DBench gehört zum Standard-Repertoire unserer Grafik-Tests. Der Wert gibt sowohl die Prozessor- als auch die Grafikkartengeschwindigkeit wieder.

statur und Soundkarte. Dazu ein CD-ROM-Laufwerk mit Quadspeed-Tempo.
Unseren Testaufruf haben die Firmen Escom, »pc.spezialist«, Gateway 2000 sowie Vobis erhört und entsprechende Computer zur Verfügung gestellt. Die Testkriterien der folgenden Besprechung haben wir in dem Kasten »So haben wir getestet« zusammengefaßt.

Der Schnelle: Escom Big Tower P133

Rein äußerlich ist der Computer von Escom ein alter Bekannter, denn das Tower-Gehäuse ist nur in einer Einheitsbauform erhältlich. Dessen Design hat sich in den letzten zwei Jahren nicht geändert. Ins Innere hat Escom ein höchst modernes Pentium/133-System mit 16 MByte RAM, eine 1-GByte-Festplatte und eine Diamond-Grafikkarte gepflanzt. Eine Soundkarte fehlte allerdings in unserem System. Wir vermuten hier einen Fehler, denn Treiber für eine Soundkarte und Boxen waren im Paket mit dabei. Falls Ihnen das passiert, hilft natürlich nur eines: sofort reklamieren.
Wie bei den Gateway- und Vobis-Geräten war auf dieser Maschine bereits Windows '95 installiert, und zwar nicht nur in der Update-, sondern als Vollversion. Bei dieser fehlt das MS-DOS 6.22 und logischerweise gibt es beim Verlassen von Windows '95 dann auch keinen Menüpunkt »Altes DOS starten«. Vorinstalliert war außerdem ein riesiger Haufen an Software: Sowohl »Corel Draw 4.0« als auch der »Designer« von Micrografx fanden sich auf der Platte. Auch die Microsoft-Standard-Programme »Word für Windows 6.0« und »Excel 5.0« waren zusammen mit einigen weiteren Software-Paketen installiert. Der Käufer kann also mit dem System sofort loslegen; für Spieler ist das dagegen eher zweitrangig. Alle Software-Pakete fanden sich löblicherweise auch als installierbare Programme mit im PC-Karton. Das ist besonders dann wichtig, wenn auf dem PC mal etwas um- oder neuinstalliert werden muß.

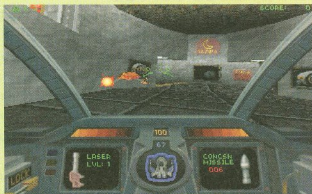

Im Testgerät von Escom steckt ein Pentium/133-Prozessor. General-MIDI-Sound war nicht mit dabei, dafür aber jede Menge Anwendungs-Software.

Da die Soundkarte in unserem System fehlte, hätten wir beinahe keine Aussage zu dieser machen können. Allerdings waren die Treiber für eine »Vibra 16«-Karte gedacht; die gleiche also, die uns auch im Gateway-PC begegnete. Das bei Gateway gesagte gilt deshalb auch für diesen Computer: Die Karte meisterte während unseres Tests die Sound-Blaster-Modi ohne Schwierigkeiten (Adlib mit OPL-3, 8-Bit-Sound in Mono und in Stereo) und besitzt außerdem ein MPU-Interface sowie einen Wave-Port zum Aufstecken einer General-MIDI-Soundkarte.
Diese ist nicht mit im Lieferumfang enthalten. Spieler sollten

---


Einzelne Spiele wie »Pitfall« wird es nur für Windows 95 geben. Unser WinG-Testprogramm gibt Anhaltspunkte, ob die Grafikkarte dafür zu lahm ist.

als würde Windows die Arbeit übernehmen.
Windows 95 löst diese Technik zwar mit dem »Direct Draw«-System ab, das es auch für die Darstellung von Video benutzt. Trotzdem ist der Wert von WinG noch ein guter Anhaltspunkt für die unter Windows 95 zu erwartende Spiele-Leistung einer Grafikkarte. Je höher dieser Wert ist, desto besser.
Der Video-Test entspricht in etwa der Methode, die wir schon in Ausgabe 8/95 einsetzten: Hier lassen wir eine Videosequenz abspielen und protokollieren mit einer speziellen Software, wie viele Bilder »Video für Windows« nicht zeigte. Wenn das passiert, fängt der Film an zu rucken. Bei einem Wert von 100 % in der Tabelle konnte der Computer den Film ruckfrei darstellen. Ab einem Wert von 90% und darunter wird das Geruckel unangenehm. Anders als in Ausgabe 8/95 spielen wir ausschließlich einen Film mit 25 Bilder/s (Datenrate 250 KByte/s) ab und stellen diesen in doppelter Auflösung (640 x 480 Pixel) sowohl in 256 Farben als auch in True-Color dar. Wenn eine Karte das schafft, verarbeitet sie auch alle anderen Filmformate.
Zusätzlich installierten wir auf den Computern die Spiele »Descent« und »Hi-Octane« und starteten diese im Super-VGA-Modus. Rein subjektiv konnten wir mit diesen Programmen beurteilen, wie gut ein Computer mit der hochauflösenden 3D-Grafik fertig wird.



3D-Spiele im Super-VGA-Modus verlangen den Prozessoren das Letzte an Leistung ab. Wir probierten auf jedem Computer »Descent« und »Hi-Octane« aus.



sich also überlegen, ob sie gleich ein entsprechendes Board dazukaufen (die besten sind die »SCD-10« von Roland, das »Professional Wavetable Upgrade« von Media Vision oder das »Wave System Professional« von Terratec).

Die eingebaute Grafikkarte ist die »Stealth 64 Video« von Diamond Multimedia, die gleiche Karte also, die wir in Ausgabe 8/95 durch die Mangel nahmen. Wie der Name schon sagt, ist die Karte für Video-Beschleunigung gedacht. Genau da spielt sie ihre Trümpfe aus, denn die Videos stellte sie auch im True-Color-Modus und aufs doppelte vergrößert (640 x 480 Pixel) ohne Geruckel dar. Unter DOS fällt die Leistung zwar deutlich ab, ist aber immer noch gut: Mit 20323 Byte/ms ist die Grafikkarte im Super-VGA-Modus halb so schnell wie die Stingray-Karte des »pc.spezialist«-Computers. Da Spiele diesen Modus in Zukunft wohl als Standard ansehen, könnte dieser Wert ruhig besser sein. Daran wird übrigens auch Windows 95 kaum etwas ändern, denn auch ein speziell dafür programmiertes Spiel muß nach wie vor die Grafikdaten in den Speicher der Grafikkarte übertragen.

Der bei uns mitgelieferte Monitor hatte eine Bilddiagonale von 38 cm (15 Zoll), erreicht aber nicht die Bildqualität des bei »pc.spezialist« enthaltenen Sony-Monitors. Witzig, aber nicht lebenswichtig: Den Escom-Bildschirm stellt der Besitzer nicht über verschiedene Schalter und Drehregler ein. Stattdessen überblendet der Monitor das Bild mit einem Bedienungsmenü, ähnlich dem eines modernen Fernsehgerätes bei der Senderwahl.

Für die Bestückung mit einem Pentium/133 und dem dadurch verbundenen Leistungszuwachs gerade bei 3D-Spielen vergeben wir hier ein »sehr gut«. Die Grafikkarte bekommt von uns die Bewertung »gut«; unter Windows ein Renner, unter DOS sollte es aber noch etwas schneller gehen. Bei der Soundkarte hätten wir lieber ein Modell mit General-MIDI gehabt. Für diesen Punkt gibt's ein »befriedigend«. Die Komponenten, die im PC stecken, sind dagegen in Ordnung; deshalb hier die Wertung »gut«. Herausragend ist natürlich die Masse an mitgelieferter Software, was wir mit einem »sehr gut« bewerten.

Der Mächtige: Gateway 2000 P5-133

Der Hersteller mit dem markanten Kuhmuster in der Werbung stellte uns für diesen Test einen Pentium/133-Tower zur Verfügung. Das Gerät war mit 8 MByte RAM, einer 1-GByte-Festplatte, einer Grafikkarte von ATI und einer Soundkarte ausgestattet. Monitormäßig trumpfte die Maschine mit einem 43-cm-Bildschirm auf (17 Zoll). Wie bei den anderen Testgeräten gab's auch ein CD-ROM-Laufwerk, das hier von Sanyo stammt und als Dreifach-CD-Wechsler konzipiert ist.

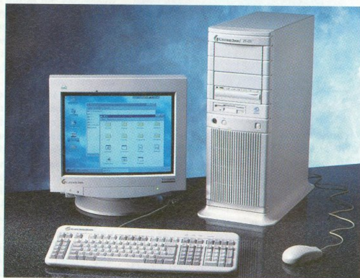
Als Betriebssystem war wie bei dem Escom- und dem Vobis-Computer »Windows 95« in der Vollversion installiert. Wahlweise liefert Gateway den Computer auch mit anderen Betriebssytemen. Wer also noch auf MS-DOS 6.22 und »Windows für Workgroups 3.11« besteht, bekommt das selbstverständlich auch angeboten.

Die Soundkarte im System ist ein Typ von Creative Labs, die »Vibra 16«. Diese Karte hatten wir vorher noch nicht in den Fingern, sie machte aber während unserer Tests einen guten Eindruck. Alle Spiele, die wir ausprobierten, erkannten die Karte entweder selber oder ließen sich ohne Schwierigkeiten auf die Vibra-Karte einstellen. Sie emuliert den normalen Sound Blaster (Mono und Stereo) genauso wie Adlib (kompatibel zu OPL-3). General-MIDI sucht der PC-Käufer in der uns vorliegenden Version vergebens. Die Karte besitzt jedoch einen Wave-Anschluß und emuliert einen MPU-Port. Der stolze Gateway-Besitzer kann also ein General-MIDI-Board nachrüsten.

Die »Graphics Pro Turbo«-Grafikkarte stammt von der Firma ATI. Im Test in Ausgabe 8/95 sammelten wir mit dem Kärtchen keine guten Erfahrungen. Und tatsächlich machte die Karte während des VIDSPEED-Tests im Super-VGA-Modus (640 x 480 Pixel in 256 Farben) die gleichen Sperenzchen wie im damaligen Vergleich: der Computer stürzte nach dem Test ab, so daß wir die VIDSPEED-Werte nicht ermitteln konnten. Spiele ließen sich interessanterweise davon nicht beirren. Sowohl »Descent« als auch »Hi-Octane« liefen im Super-VGA-Modus einwandfrei und die Spiele stürzten nach dem Verlassen des Modus nicht ab. Ein unsicheres Gefühl bleibt durch das VIDSPEED-Verhalten aber trotzdem. Mit 21962 Byte/ms im normalen VGA-Modus zeigt diese Karte allerdings eine ordentliche Leistung. Dank der Pentium-Kraft liefen auch unsere Testspiele in Super-VGA flüssig; mit einer schnelleren VGA-Karte ginge es aber noch besser.

Sehr interessant ist der mitgelieferte CD-Wechsler. Er besitzt eine Kassette, in die drei CDs passen. Wer öfters zwischen verschiedenen Spielen wechselt, beläßt diese in der Kassette und hat die CDs immer parat. Die drei CDs präsentieren sich unter DOS und Windows als drei selbständige CD-ROM-Laufwerke. Die Kassette ist allerdings etwas fummelig.

Die »Anykey«-Tastatur von Gateway bietet einige Extras. Zunächst sind bei ihr die Funktionstasten nicht nur oben, sondern zusätzlich auch links neben dem eigentlichen Tastenfeld angeordnet. Anstelle der vier Cursor-Tasten hat diese Tasta-



Auch von Gateway bekamen wir einen Computer mit einem Pentium/133-Prozessor. Dazu gab's einen 17-Zoll-Monitor und einen 3-fach-CD-Wechsler.



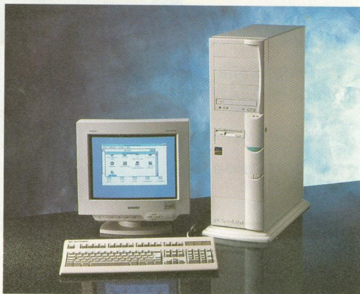
tur einen Neuner-Block, in dem es zusätzliche Tasten für die schrägen Bewegungen gibt. Die mittlere Taste dieses Blocks ist nicht beschriftet. Trotzdem übernimmt sie eine Funktion, denn das Keyboard ist programmierbar; es kann auf jeder Taste beliebige Zeichenfolgen speichern. Einen kleinen Nachteil gibt es allerdings: Wer andere Tastaturen gewöhnt ist, muß sich zunächst gehörig umstellen. Für die reine Rechenleistung des 133er-Pentiums vergeben wir die Wertung »sehr gut«. Die Grafik dürfte gerne etwas flotter sein, was angesichts der Leistung der Stingray-Karte im Modell von »pc.spezialist« sicher keine überzogene Forderung ist. Hier also ein »gut« als Wertung. Bei der Soundkarte wünschen wir uns wie beim »pc.spezialist«-Computer ein General-MIDI-Modul. Deswegen gibt's hier ein »befriedigend«. Die Einzelkomponenten sind dagegen wieder vernünftig ausgewählt; da ist nur Bekanntes drin – Wertung: »gut«. Die mitgelieferte Software ist zwar nicht so üppig wie bei Escom oder Vobis, aber auch ein Nicht-Spieler hat daran seine Freude. Deswegen hier ein »gut«.

Insgesamt zeigt der Computer eine sehr gute Leistung, für die der Käufer aber auch entsprechend Geld auf den Tisch blättern muß. Der mitgelieferte 17-Zoll-Monitor ist erfreulich großzügig ausgefallen, dafür wurde beim Speicher gegeizt: 16 statt 8 MByte sind bei der Arbeit mit Windows 95 empfehlenswert und für den Super-VGA-Modus von »Magic Carpet 2« unabdingbar. Klein aber fein: Falls der Computer mal defekt ist, kommt auf Wunsch ein Techniker und repariert das System. Das ist in der Garantiezeit im Preis inbegriffen.

Gut bestückt: »pc.spezialist« P90 action

Langsam breitet sich in Deutschland neben Vobis und Escom eine weitere PC-Ladenkette aus: »pc.spezialist«. Von dieser Firma erhielten wir im Tower-Gehäuse ein Pentium/90-System mit 16 MByte RAM. Weiterhin gibt's eine 1,2-GByte-Festplatte, ein Quadspeed-Laufwerk von Pioneer, eine Soundkarte von Terratec und eine PCI-Grafikkarte von Hercules. Ausnahmsweise war auf diesem Computer mal nicht »Windows 95« vorinstalliert, sondern das ganz normale »MS-DOS 6.22« mit »Windows für Workgroups 3.11«. Laut Aussage von »pc.spezialist« bekommt ein Käufer auf Wunsch natürlich auch andere Betriebssysteme.

In das Gerät baute »pc.spezialist« recht namhafte Komponenten ein: Zum Beispiel ist die Terratec-Soundkarte das »Maestro 32«-Modell. Dieses Board beherrscht die gängigsten Sound-Standards (Adlib mit OPL-3, Sound Blaster & Sound Blaster Pro, Microsoft Sound System). Es ist, dank eines bereits aufgesteckten Wavetable-Boards, kompatibel zu General-MIDI. Die Sounds dieses Aufsteck-Boards gehören mit zum Besten, was man auf dem Markt kaufen kann. Weiterhin steckt im System die Hercules-Grafikkarte »Stingray«. Bei diesen Testwerten waren wir dann doch etwas verblüfft, denn mit 57087 Byte/ms beim 320x200-VIDSPEED-Test gehört die Karte zu den Schnellsten. Mit dabei liegt außerdem ein Software-MPEG-Player der Firma Xing.



Im Computer von »pc.spezialist« steckte zwar »nur« ein Pentium/90-Prozessor. Dafür sind die restlichen Komponenten erste Sahne und das Gerät ist relativ preiswert.

Auch das Motherboard des Computers ist hochinteressant. Geliefert wurde »nur« ein Pentium/90, dafür lag »pc.spezialist« noch in unserem gesteckten Preisrahmen. Das Board kann genauso gut einen 100er, einen 120er oder 133er-Chip aufnehmen; mit einem 133er-Pentium kostet der Computer dann zum Beispiel DM 5500.–. Als einziges Board im Test besaß dieses vier ISA-Steckplätze; bei den anderen Kandidaten waren drei Steckplätze vorhanden. Da viele Karten nun mal nach wie vor als ISA- und nicht als PCI-Variante erhältlich sind, und ein Käufer vielleicht noch alte ISA-Komponenten aus einem Vorgänger-Computer übernehmen will, kann ein PC gar nicht genug ISA-Steckplätze haben.

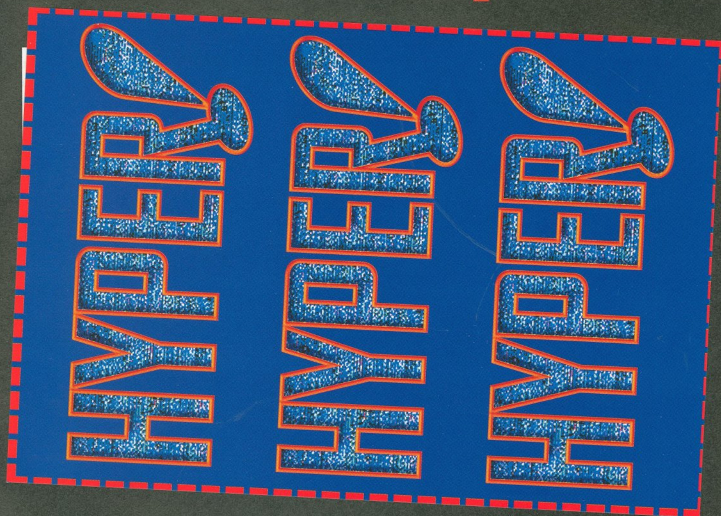
Auch der mitgelieferte Monitor kann sich sehen lassen: Ein 15-Zoll-Modell von Sony ist mit von der Partie. Die mitgelieferte Tastatur besitzt übrigens bereits ein geändertes Layout für Windows 95. Drei weitere Tasten machen sich hier am unteren Tastenrand breit: zwei gleiche mit einem Windows-Logo und eine weitere mit einem Notizblatt. Dadurch verkleinert sich die Leer-Taste und die -Taste auf der rechten Seite ist etwas verschoben. Wer allerdings ein normales Keyboard gewöhnt ist, langt bei verschiedenen Tastenkombinationen öfters daneben.

Da »pc.spezialist« ein Pentium/90-System ausliefert, haben »Descent« und »Hi-Octane« in Super VGA leichte Schwierigkeiten. Für die meisten Spiele reicht die Rechenleistung im Moment aber noch dicke, deswegen gibt es hier von uns ein »gut«. Grafik und Sound sind vom Feinsten; die Karten kann ein Käufer ohne Schwierigkeiten auch noch in zwei Jahren in ein anderes System stecken – »sehr gut«. Auch die anderen Komponenten des Systems sind von guter Qualität; dafür gibt's erneut ein »sehr gut«. Im Vergleich zur Konkurrenz hapert es lediglich an der mitgelieferten Software – hier also nur »befriedigend«, was für Spieler aber meistens uninteressant ist.

Massig Software: Vobis Indus Tower 500ZE-100

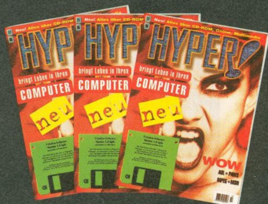
Deutschlands größter PC-Discount darf in einem Vergleichs-

DURCHBLICK STATT LANGEWEILE: 3x HYPER! FÜR NUR 10,- DM!



Machen Sie den HYPER!-Test!

Lernen Sie das Computer-Magazin kennen, das anders ist als die anderen: Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der HYPER! für nur 10,- DM und entdecken Sie, was Ihr PC mit CD-ROMs und Online-Diensten alles anstellen kann: Multimediale Unterhaltung, revolutionäre Kommunikation, Homebanking, interaktives Lernen und vieles mehr! Wenn Sie den informativen Wegweiser, die unterhaltsame Übersicht, den faszinierenden Zukunftsblick und den ehrlichen Kritiker in einem Magazin wollen, testen Sie jetzt: HYPER! HYPER! HYPER! Die Erstausgabe mit T-Online-Decoder auf Diskette!



Samt und Rosen

+NEU+ +NEU+ +NEU+ +NEU+ +NEU+ +NEU+ +N



test von Spiele-PCs natürlich nicht fehlen. Von der Firma erhielten wir einen Pentium/100, der mit 16 MByte RAM und einer 1-GByte-Festplatte bestückt war, einer Grafikkarte von Elsa, einem CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi und einer Soundkarte Creative Labs. Als Monitor liefert Vobis ein 15-Zoll-Modell mit.

Bei Vobis war »Windows 95« auf der Maschine vorinstalliert und betriebsbereit. Und was das für eine Installation war: »Excel 5.0« und »Word für Windows 6.0« fanden sich dort genau so wie zum Beispiel »Corel Draw 4.0«, »Starwriter Compact«, Grafikprogramm »Snapgrafx 2.0« und der WISO-Geldberater »Mein Geld«. Die Programme werden auch auf CD-ROM mitgeliefert, so daß jeder Käufer des Vobis-Systems das Ganze bei Platzmangel löschen und gegebenenfalls nochmal installieren kann. Gerade Spieler starten wohl als erstes die große »Löschaktion«. Wer will, kann den Computer bei Vobis übrigens gleich mit einem anderen Betriebssystem bestellen.

Die Soundkarte im Vobis-Computer stammt von Creative Labs: Beim Öffnen des Gehäuses funkelte uns der gute alte Sound Blaster 16 entgegen. Natürlich beherrscht dieser alle Sound-Blaster-Modi und meistert auch den Adlib-Sound (mit einem OPL-3-Chip). Gerne hätten wir dagegen auch ein aufgestecktes Wavetable-Modul gesehen, denn gerade Spieler können auf General-MIDI kaum noch verzichten. Wer diesen Computer kauft, sollte also ein General-MIDI-Modul mitbestellen.

Die Grafikkarte von Elsa ist die »Winner 1000 Trio«, einer der Testsieger des Grafikkarten-Tests aus Ausgabe 8/95. Mit 40655 Byte/ms unter Normal-VGA gehört sie mit zu den schnellsten Karten auf dem Markt. Die Grafikleistung unter Super-VGA liegt dagegen eher wieder im normalen Rahmen. Weniger gut hat uns dagegen die RAM-Bestückung mit SIMMs gefallen. Das Board besitzt wie die meisten PCI-Boards nur vier SIMM-Steckplätze. Da Vobis für die RAMs 4-MByte-Versionen und keine 8-MByte-SIMMs verwendet, waren alle Steckplätze blockiert. Wer den Computer später also nochmal aufrüsten will, kann mindestens zwei der SIMMs nicht mehr weiterverwenden.



Vobis lieferte einen Computer mit einem Pentium/100-Prozessor, der in dem genialen Indus-Gehäuse steckte. Dazu gibt's Software satt.

Normalerweise ist das Gehäuse eines PCs nicht gerade erwähnenswert, sofern es sich nicht gerade als Katastrophe entpuppt. Bei dem Vobis-Computer schlägt der Zeiger in die andere Richtung aus: Das Gehäuse gehört zu den »öffnungsfreundlichsten«, das wir je zwischen den Fingern hatten. Man schiebt den Griff zur Seite, drückt das Blech nach unten und schon ist die Seitenwand ab. Auch die Einsteckkarten sind nach einem ähnlichen Prinzip befestigt: Ein Schieber hält alle Karten gleichzeitig fest. Keine wird mit einer Schraube festgehalten, und da es keine Schrauben mehr gibt, benötigt der PC-Besitzer auch keinen Schraubenzieher mehr. Genial! Und wenn wir schon gerade dabei sind: Das Kabel an der Tastatur hat endlich mal eine ausreichende Länge, und wandert für den Fall eines Transports unter das Keyboard.

Insgesamt bewerten wir den Vobis-Computer folgendermaßen: Für die Rechenleistung des Pentium/100 gibt es die Note »gut«. Dank der hochwertigen VGA-Karte vergeben wir bei der Grafik die Note »sehr gut«. Bei der Soundkarte fehlt der General-MIDI-Soundteil, sonst ist alles in bester Ordnung – hier also ein »gut«. Die Einzelkomponenten sind so ausgesucht, daß Sie diese später auch in einen anderen Computer stecken können. Außerdem ist das Gehäuse großartig einfach aufgebaut; dafür ein »sehr gut«. Die Masse an mitgelieferter Software erntet ebenfalls ein »sehr gut«.

...und welchen soll ich kaufen?

Alle Hersteller rüsten die Maschinen auf Wunsch auch mit anderen Komponenten aus; das hängt ganz davon ab, was Sie bestellen und ausgeben wollen. Denkbar wären zum Beispiel andere Prozessoren, kleinere oder größere Festplatten, andere Monitore, unterschiedliche Grafikkarten oder eben gleich noch ein General-MIDI-Modul dazu. Die Hersteller haben auch kleinere und billigere Gehäuse im Angebot, wodurch der Preis der Maschinen dann nochmal sinkt. Allerdings mag man sich z. B. von dem Vobis-Tower dank des einfachen Aufbaus kaum noch trennen. Unsere Bewertung im Text gilt natürlich für genau den Hardware-Umfang, den wir zum Testen bekamen.

Keiner der hier vorgestellten Computer machte einen schlechten Eindruck und alle eignen sich hervorragend zum Spielen. Sieht man mal von kleinen Pannen ab, wie zum Beispiel der vergessenen Soundkarte bei Escom, wurden alle Computer so betriebsfertig geliefert, wie es ein Kunde erwartet. Eine Kaufempfehlung können wir also für alle vier hier vorgestellten Maschinen aussprechen.

Natürlich gibt es hier Nuancen zu beachten. Alle Modelle sind mit schnellen Quadspeed-CD-ROMs bestückt. Auch 16 MByte RAM sollten Standard sein; ausgerechnet Gateways fixe Kiste bietet hier nur 8 MByte – dafür aber einen erstrebenswerten 17-Zoll-Monitor. Wer General-MIDI-Sounds hören will, kommt nur beim Modell von »pc.spezialist« um eine Aufrüstung herum. Alle Ausstattungs-Details und Einzelbewertungen finden Sie in unserer Abschlußtabelle zusammengefaßt.

(hf)

TECHNISCHE DATEN

Name	P5-133	P90 action	IndusTower 500ZE-100	Big Tower P133
Hersteller	Gateway 2000	»pc.spezialist«	Vobis	Escom
Garantiezeit	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate
ca.-Preis 1)	DM 5.800,-	DM 4.800,-	DM 4.800,-	DM 5.500,-
Motherboard:				
Prozessor	Pentium/133	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/133
Board-Cache	256 KByte	256 KByte	256 KByte	256 KByte
RAM	8 MByte	16 MByte	16 MByte	16 MByte
Typ	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
max. RAM	128 MByte	64 MByte	128 MByte	128 MByte
SIMM-Slots (belegt)	4 (2)	4 (2)	4 (4)	4 (2)
Bus-Typ	PCI & ISA	PCI & ISA	PCI & ISA	PCI & ISA
Steckplätze				
PCI	4 [2]	4 [2]	4 [2]	4 [2]
ISA	3 [2]	4 [2]	3 [2]	3 [2]
Controller				
Diskette	on Board	on Board	on Board	on Board
ATAPI-IDE	on Board	on Board	on Board	on Board
Massenspeicher:				
Festplatte				
Hersteller	Western Digital	Western Digital	Seagate	Seagate
Typenbezeichnung	Caviar 21000	Caviar 31200	ST31220A	ST31220A
Kapazität	1030 MByte	1220 MByte	1030 MByte	1030 MByte
Diskette				
Kapazität	1,44 MByte	1,44 MByte	1,44 MByte	1,44 MByte
CD-ROM-Laufwerk				
Hersteller	Sanyo	Pioneer	Mitsumi	Toshiba
Typenbezeichnung	3-Disk	DR-UA 124X	FX400B	XM-5302B
Geschwindigkeit	4x-Speed	4x-Speed	4x-Speed	4x-Speed
Anschluß	On-Board-IDE	On-Board-IDE	On-Board-IDE	On-Board-IDE
Grafikkarte:				
Hersteller	ATI	Hercules	Elsa	Diamond Multimedia
Typenbezeichnung	Graphics Pro Turbo	Stingray	WINNER 1000 TRIO	Stealth 64 Video
Chipsatz	mach64	ARK2000PV	S3 Trio64	S3 Vision 968
RAM	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte
max. RAM	2 MByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte
Soundkarte:				
Hersteller	Creative Labs	Terratec	Creative Labs	Creative Labs
Name	Sound Blaster 16 Vibra	Maestro 32	Sound Blaster 16	Sound Blaster 16 Vibra
Sound-Chip	Creative Labs	Opti 82C929A	Creative Labs	Creative Labs
Wandler	—	Analog 1848	—	—
Kompatibilität				
Adlib	OPL-3	OPL-3	OPL-3	OPL-3
Sound Blaster	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro	ja	ja	ja	ja
Samples unter Windows	44 kHz	48 kHz	44 kHz	44 kHz
	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
MPU-401	ja	ja	ja	ja
am internen Synth	—	ja	—	—
General-MIDI	—	ja	—	—
Wave-Port	ja	ja	ja	ja
Monitor:				
Hersteller	Gateway 2000	Sony	Vobis	Escom
Typenbezeichnung	Vivitron 1776	Multiscan 15sf	Highscreen MS 1575 P	CMC-1503B1
Größe	43 cm (17 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)
Zubehör:				
Hardware	Boxen Altec Lensing ACS31E	Boxen Quadral SM 41 Aktiv Joystick Gravis Analog Pro	Boxen Magnat MM45	Boxen Escom Power Speaker
Software	Microsoft »Office« Microsoft »Encarta '95«	Lotus »Smartsuit« WISO »Mein Geld«	Corel Draw 4.0, Excel 5.0, Snapgrafx 2.0, Organic 1.5, Starwriter Compact, Vobis Online, WinPeak, WinWord 6.0 Wiso »Mein Geld«	Compuserve-Zugang, Corle Draw 4.0, Data Ease, Excel 5.0, Hotelführer, ISDN-Programm, Designer 4.0, Scout Wings, Thunderbyte Swat, WinWord 6.0,
Testergebnisse:				
VIDSPEED				
320 x 200 x 256	21962 Byte/ms	57087 Byte/ms	40655 Byte/ms	24711 Byte/ms
640 x 480 x 256	— [3]	49624 Byte/ms	23199 Byte/ms	20232 Byte/ms
3DBench	100,0	83,3	111,1	111,1
Wintach				
640 x 480 x 256	90,56	81,19	83,49	96,23
640 x 480 x 16,7M	208,10	199,74	206,64	280,80
WinG	296 Bilder/s	735 Bilder/s	775 Bilder/s	840 Bilder/s
Video				
640 x 480 x 256	61,4 %	100,0 %	100%	100,0 %
640 x 480 x 16,7M	47,8 %	28,5 %	53,4	100,0 %
Einzel-Bewertungen: 4)				
Geschwindigkeit	sehr gut	gut	gut	sehr gut
Grafik	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Sound	befriedigend	sehr gut	gut	befriedigend
Einzelkomponenten	gut	sehr gut	sehr gut	gut
Mitgelieferte Software	gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut
Gesamtwertung	gut	sehr gut	sehr gut	gut

[1]) Unverbindliche Preisempfehlung laut Hersteller.
[2]) Ein Steckplatz kann wahlweise nur als PCI- oder ISA-Steckplatz verwendet werden.
[3]) Die ATI-Grafikkarte hängte sich beim Benchmark-Test mit VIDSPEED auf. Spiele liefen aber einwandfrei.
[4]) Unsere Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1; gut: 2; befriedigend: 3; aureichend: 4; mangelhaft: 5; ungenügend: 6

men mit HP ColorSmart geniale Farben. Man muß auch kein Wunderkind sein, um die beiden Drucker zu bedienen. Zum Beispiel gibt es nur zwei Bedienknöpfe. Und selbstverständlich funktionieren die beiden Drucker mit der Zuverlässigkeit und Qualität, für die HP bei Profis bekannt ist. Wenn es also darum geht, nicht nur für die Schule, sondern auch fürs Leben zu lernen, dreht es sich ganz klar um die HP DeskJets 600 und 660C. Und wer jetzt mehr wissen will, fordert unter Tel. **01 80/5 32 62 22,** per Fax-Abruf-Service unter **0 21 02/90 70 72** (Dokumenten-Nr. -314 und -313) oder per Btx ∗ **HP #** Informationen an.



HEWLETT®
PACKARD

Systems '95, 16.-20.10.95, Halle 24, Stand A16/B11

SAATCHI & SAATCHI FRANKFURT

CRUSADER: NO REMORSE

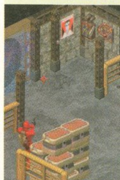


Viel Spaß beim Aufräumen: Im Alleingang jagt unser Held die Station in die Luft, bekämpft ein Rudel Roboter und weicht geduckt deren Geschossen aus.

Origins neues Action-Adventure ist nicht gerade ein Anwärter auf den »Seid nett zueinander«-Sonderpokal. Der einsame Agent schießt sich auf seinen spannenden Sabotage-Missionen durch isometrische SVGA-Levels.

Politikverdrossenheit: Angewidert von der korrupten Regierung haben Sie eines Tages genug. Das heuchlerische Treiben der Mächtigen wird immer ärger; zürnend werfen Sie Ihren Job hin und schließen sich einer Untergrund-Organisation an. Die Rede ist nicht etwa von einem Lateinlehrer, der sich nach der jüngsten Diäten-Erhöhung der Bundestagesabgeordneten zum Revoluzzer wandelt. Wir befinden uns vielmehr in der Zukunft, wo die ganze Welt von einer Regierung kontrolliert wird. Die Feinde des Systems sind bei diesem Spiel die Guten, auch wenn die Aufständischen nicht gerade zimperlich agieren.





Viel zu tun in diesem Raum: Von rechts kommt ein Robbi, an der Wand ist ein Geschütz... und vor allem sollten wir diese Überwachungskamera demolieren.



Sei's drum, der ehrenhafte Held möchte sich liebend gerne dem Verein anschließen, doch groß ist das Mißtrauen. Zwar bestand er die theoretische Aufnahmeprüfung und vermag vortrefflich die Clubhymne zu schmettern, aber kann man dem Typen trauen? Ist der Kandidat womöglich ein Doppelagent der Regierung, welcher die Pläne der Revolutionäre ausspionieren soll? Der Ober-Macker spricht: Um die Integrität des Kandidaten zu testen, werden ihm schwere Missionen auferlegt. Wenn er ohne zu zögern seinen einzigen Brötchengeber bekämpft und dabei sogar noch überlebt, kann er seinen Mitgliedsausweis haben...

Tja, jetzt könnte man dankend abwinken und sagen: »Was soll das Gezicke? Wenn Ihr auf meine Mitgliedsbeiträge verzichten wollt, dann putscht halt ohne mich weiter!«. Doch der Held vom Dienst schmollt nicht; schließlich will er die Welt verbessern. Außerdem braucht Origin dringend eine Hintergrundstory für sein Action-Adventure »Crusader: No Remorse«; also stürzt man sich selbstlos in die auferlegten Prüfungen.

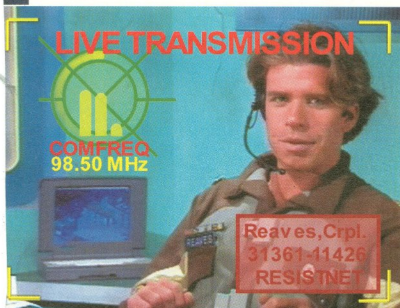
Die sonstigen Zutaten von Origin-Spielen, Videosequenzen und 3D-Grafik, treten bescheiden in den Hintergrund. Das Geschehen wird vielmehr von schräg oben gezeigt; im Expertenjargon gerne als »isometrisches 3D« bezeichnet. Der einsame Held stapft durch feindliches Gebiet: In Gebäuden und Stationen der verhaßten Regierung müssen Sie sich

heinrich lenhardt

Kennen Sie auch diese mäßig realistischen Actionfilme, in denen verwegene Einzelkämpfer eine ganze Station mit hunderten von Bösewichten aufmischen? Crusader beschert ein solches Erlebnis in interaktiver Form. Nicht gerade ein Feuerwerk an origineller Subtilität, aber es wummt und kracht in unterhaltsamen Ausmaßen.

Die Puzzles sind eher limitiert. Die Suche nach Zahlencodes und Schaltern ist sicher nicht der Gipfel an Einfallsreichtum, erfüllt aber ihren Zweck. Das Spiel lebt ganz von der »Was wartet auf mich im nächsten Raum?«-Spannung. Ist es eine Kammer mit feinen Goodies? Stehen nur harmlose Wissenschaftler herum? Oder erwarten uns ein Soldat, anrollende Explosivfässer und Roboter? In puncto Grafik und Spielablauf ist Crusader geradezu angenehm konservativ. Origins übliche 3D-Verliebtheit bleibt außen vor.

Die isometrische Perspektive anstatt 3D ist recht übersichtlich und sorgt dafür, daß die Sache auch ohne Pentium gut spielbar bleibt – herzlichen Dank.



Professionell gemachte Videoclips stimmen auf die einzelnen Missionen ein

Raum für Raum vorankämpfen, um das Sabotageziel zu erreichen. Wachsysteme und Roboter werden schon bald aufmerksam. Neben Feuerkraft ist auch Übersicht gefragt: Die Inneneinrichtung muß untersucht werden, um Zusatzausrüstung zu entdecken, Schalter umzulegen und kleine Puzzles zu knacken.

Die komplexe Steuerung erfolgt über die Tastatur. Unser Held kann gehen, rennen, springen, kriechen und natürlich seine Waffe entsichern. Im Schußmodus ist ein Fadenkreuz sichtbar; am besten greifen Sie dann zur Maus, um dessen Richtung zu drehen. Mit der rechten Maustaste tasten Sie sich Schritt für Schritt voran; mit der linken wird geschossen. Ein Druck auf die Bewegungstasten des Keyboards genügt, um wieder in den Rumlauf-Modus zu kommen. Äußerst wichtig ist auch die »Späh-Taste«: In der Nähe verlockender Objekte wie Kisten oder Schalter sollten Sie unbedingt dieses Knöpfchen betätigen. Gibt's was Interessantes, erscheint ein Cursor über dem betroffenen Gegenstand. Jetzt nur noch die RETURN-Taste drücken und unser Held benutzt das entsprechende Detail bzw. steckt es ein. Erste-Hilfe-Kästen, Munition und neue Waffen sind in den einzelnen Levels verteilt. Dazu kommen verschiedene Bomben, Minen und Schutzschild-Varianten, deren Verwendung taktisch klug geplant werden sollte.

Wie häufig man um sich ballert und wie oft Probleme durch



im wettbewerb

Mit seiner isometrischen Grafik und den nicht gerade zimperlichen Schießereien erinnert Crusader an Syndicate. In diesem Bullfrog-Klassiker steuerte man gleich ein ganzes Agenten-Rudel durch feindliches Terrain. Auch Little Big Adventure verschreibt sich der »schräg von oben«-Darstellung. Allerdings stehen hier Abenteuerspiel-Elemente im Vordergrund. Geschicklichkeit wird auch gefordert, aber es geht einen Ton dezenter und familienfreundlicher zu. Origins Neuheit landet vor den 3D-Action-Adventure Fade to Black (routiniert) und Bloodwings (reichlich schräg).

Syndicate Plus	89
Little Big Adventure	82
CRUSADER: NO REMORSE	**75**
Fade to Black	70
Bloodwings	62



Heldenalltag: Kaum betreten wir dieses Zimmer, droht Unheil durch das riesige Geschütz in der Raummitte.



Mit unseren Waffen können wir das Geschütz nicht treffen; sein Schutzschild ist zu stark. Doch was macht dieser Schalter?



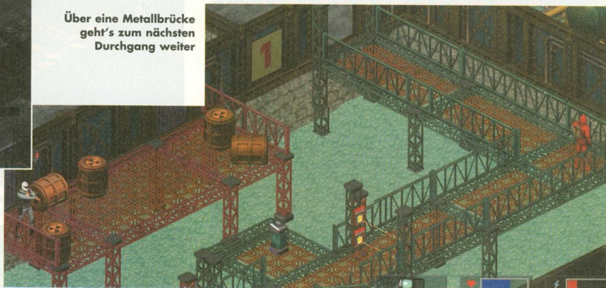
Er öffnet eine Kammer, in der ein Raketenwerfer versteckt ist! Anlegen, durchladen...



...und arrividerci, Großer! Man beachte die Verwüstungen bei der Inneneinrichtung.



Wir treffen einen Informanten, der uns eine wichtige Schlüsselkarte überreicht



Über eine Metallbrücke geht's zum nächsten Durchgang weiter

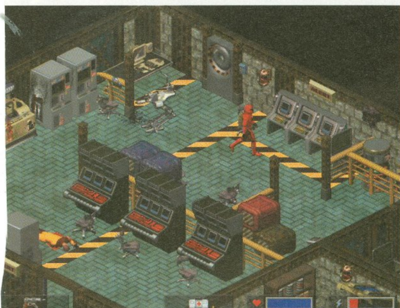
List gelöst werden, liegt beim Spieler. So manche Passage läßt sich auf zweierlei Wege überbrücken.
Dauerfeuer mag ganz lustig sein, zumal Sie sich per Menü-Einstellung unendlich viel Munition für die Standard-Pistole spendieren können. Allerdings alarmiert man damit die Sicherheitssysteme, die umso massiver Personal aufbieten oder einzelne Bereiche abschotten. Selbst beim Ballern ist Strategie gefragt. So ziemlich jedes grafische Element läßt sich bei ausreichendem Beschuß spektakulär in die Luft jagen. Passen Sie z.B. auf, daß Sie in der Nähe eines Treibstoff-Fäßchens nicht selbiges treffen – die anschließende Explosion hat einen so großen Zerstörungsradius, daß Ihre Spielfigur Schrammen abbekommt.
Der Held ist gottlob robust; er steckt schon einige Treffer in seinem Schutzanzug weg, bevor er sein einziges Bildschirmleben verbraten hat. Anzeigen am unteren Bildrand informieren über den Vorrat an Lebenskraft und Energie für die Systeme. Durch den Einsatz von Extras lassen sich Wunden heilen; außerdem können Sie jederzeit den Spielstand speichern. In der Abteilung »Fairneß« hat man zudem die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsgraden. Da fehlt zum Komfortglück lediglich eine Übersichtskarte, die in einigen Momenten der Orientierungslosigkeit vermißt wird.
So mancher Geschützturm läßt sich nicht mit dem Pistölchen knacken, das Sie serienmäßig mit sich führen. Größere Kaliber sammelt man unterwegs auf, doch die sind zugleich aufwendiger zu handhaben. Vor jedem Schuß muß einmal durchgeladen werden; die Durchschlagskraft ist entsprechend. Mit einer solchen Salve läßt sich auf einen Schlag ein ganzer Raum ruinieren. Das sollte man nicht voreilig tun, denn die Suche nach Paßwörtern und anderen Informationen steht im Vordergrund. Außerdem sind größere Explosionen unangenehm auffällig und locken Wachmannschaften an. Erst nachdem Sie durch Betätigung eines der Entwarnungsschalter den Alarm abgestellt haben, werden bestimmte Durchgänge zugänglich. Deshalb sollte man vorrangig etwaige Überwachungskameras ausschalten.

In der Kiste liegen ein paar handliche Tretminen

Viel Schabernack läßt sich an Computerterminals anstellen. Zum einen erhalten Sie hier Zahlencodes und belustigende E-Mails der Belegschaft. Zum anderen blickt man auf Überwachungsmonitore, die in schönstem Schwarzweiß andere Teile des Komplexes zeigen. Manchmal können Sie auch einen geparkten Roboter steuern. Der geenterte Robbi läßt sich dann bewegen wie eine Spielfigur und kann auch ganz kompetent ballern. Praktisch, wenn man ohne Gefahr fürs Heldenleben schwierige Abschnitte erkunden und Wachinstallationen beseitigen will.
Nach etwas Eingewöhnungszeit meistert man die Steuerung einigermaßen. Ausweichen, schleichen, Hechtrollen vorwärts und das elegante Überspringen von Minen sind überlebenswichtig. Vor allem der Wechsel zwischen Keyboard-Gehkommandos und optimaler Fadenkreuz-Bewegung per Maus will geübt sein. Dann entfaltet sich die hektische Einzelkämpfer-Stimmung des Programms so richtig. Von knackiger Musik und fetzigen Explosionsgeräuschen begleitet, tastet sich der Held voran; stets ahnungslos, welche Überraschung ihn im nächsten Raum erwartet. Das Scrol-

florian stangl

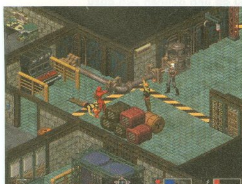
Isometrische Grafik, handfeste Schießereien und diverse kleine Puzzles: Klingt nach einem klassischen Action-Adventure. »Crusader: No Remorse« ist auch nichts anderes, nur etwas edler verpackt als andere Vertreter dieses Genres.
Die Levels in Super VGA sind gerade noch übersichtlich, aber auf alle Fälle spannend angelegt. Erfreulicherweise sind die coolen Zwischensequenzen keine Staffage, sondern ein willkommener Atmosphäre-Bonus.
Das Vergnügen trübt eigentlich nur die mäßige Steuerung. Der Held wandert in 45-Grad-Schritten durchs rechtwinklige Gelände und muß aufpassen, daß er mit der Waffe im Anschlag nicht in der Drehung einschläft. Dafür hechtet er sich manierlich auf die Seiten, um die Gegner zu überraschen.
Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad sind Experten einige Zeit beschäftigt. Manche kleine Falle ist nicht gerade fair und die stattliche Anzahl der Gegner gelegentlich erdrückend.
Das hat aber auch einen gewissen Reiz: Überlegtes Vortasten ist besser als planlose Rambo-Aktionen, denn wer sparsam schießt, hat weniger Ärger mit den Gegnern.



Mein Freund, der Roboter: Das Modell links ist ausnahmsweise kein Gegner. Über ein Computerterminal können wir den Blechkameraden direkt steuern und als Vorhut einsetzen.

ling des isometrischen Spielfelds geschieht bei Erreichen des Bildrands. Durch Druck auf die entsprechende Taste läßt sich die Grafik jederzeit manuell zentrieren.

So ganz ohne Videos kommt auch diese Origin-Produktion nicht daher. Im Briefing zu Beginn jeder Mission und beim Kontakt mit Revolutions-Kollegen werden kurze, gut gemachte Clips eingespielt. Zum Test lag uns nur die US-Fassung vor, doch Electronic Arts will in Deutschland eine übersetzte Version veröffentlichen. Hier soll auch die Grafik etwas entschärft werden, da im amerikanischen Original Blutlachen und verkohlte Leichen für einen übertrieben martialischen Eindruck sorgen. »Crusader: No Remorse« ist keinesfalls für Kinder geeignet. **(hl)**



Sobald die Waffe gezückt ist, steuert man das Fadenkreuz mit der Maus



crusader: no remorse

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	**Action-Adventure**
Hersteller:	**Origin**
Ca.-Preis:	**DM 130,-**
Kopierschutz:	**CD-Abfrage**
Spieltext:	**Deutsch in Vorbereitung**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Anspruch:	**Für Fortgeschrittene und Profis**
Bedienung:	**Befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**

Minimum:	**486er (50 MHz), 8 MByte RAM**
Empfohlen:	**486er (66 MHz), 8 MByte RAM**
Festplattenplatz:	**ca. 35 oder 50 MByte**
CD-Belegung:	**ca. 550 MByte**
Anzahl Spieler:	**1**



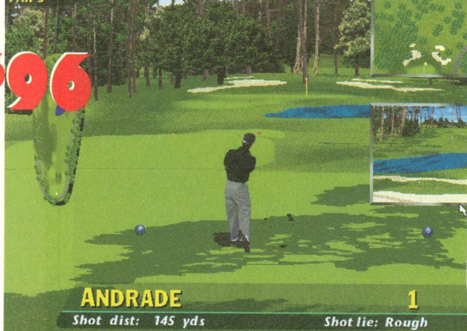
PGA TOUR '96

Hol's Balli! Was der eigenwillige Hund verweigert, macht Herrchen auf dem Golfplatz freiwillig: im Unterholz verschlagenen Bällen nachkriechen. Dann doch lieber simuliertes Schwingen vor dem PC...

Es gibt einen heimlichen Standard in der Software-Industrie, den alle Spielehersteller still akzeptiert haben. Freilich geht es hier nicht um einheitliche Soundkarten und Betriebssysteme, sondern um eine weitaus schwerwiegendere Frage: Wie sieht die optimale Steuerung für eine Golf-Simulation aus? Seit den 80er Jahren und »Leader Board« hat sich am Prinzip kaum etwas geändert: Um den Ball mit der Idealstärke gerade zu schlagen, kommt es auf Sekundenbruchteile beim Klicken mit der Maus an. Wer schläft, läßt eine Anzeige in Extrembereiche schnellen, welche nichts gutes verheißen. Der Ball haut schräg ins Unterholz, halb im Rough begraben und möglichst vor einem Bäumchen ruhend. Der Spieler flucht und wirft seinen Schläger in die Gegend. Bei der Golf-Simulation am PC laufen adäquat Mäuse Gefahr, unschuldiges Opfer zügelloser Wut zu werden. Wenigstens muß man nicht wie in freier Wildbahn erst mühsam den Ball suchen...

Nur weil sich alle Golf-Simulationen sehr ähnlich steuern, machen sie nicht gleichermaßen viel Spaß. Grafik, realistische Berechnung von Gelände und Flugbahn sowie die Spieloptionen sind genauso wichtig. Als Gipfel der Realität gilt seit Jahren »Links 386 Pro« von Access Software. Profis schwören auf das Programm, bei dem sich sogar die Fußstellung der Spielfigur genau justieren läßt. Einen Tick weniger detailbesessen, aber leichter zugänglich ist »PGA Tour Golf« von Electronic Arts. Zu diesem Erfolgstitel gibt es eine Fortsetzung mit dem zugegebenermaßen wenig kreativen Namen »PGA Tour '96«.

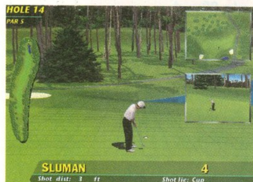
Das Grafiksystem wurde gegenüber dem letzten Jahr nicht geändert. Es gibt lediglich zwei zusätzliche Fenster, welche die Flugbahn des Balls aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Zwei neue Golfplätze – Avenel und Spyglass Hill – stehen mit je 18 Löchern zur Verfügung. Alle PGA-Zusatz-CDs können ebenfalls eingesetzt werden. Während bei Avenel saftige Laubbäume mit herbstlichem Blattbehang gut zur Jahreszeit passen, liegt Spyglass Hill am Meer. Palmen, ausgedehnte Sandflächen, das Rauschen der Brandung und



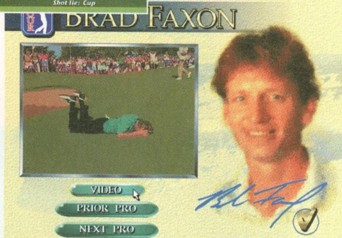
Während der Ball in der Luft ist, wird die Flugbahn zusätzlich in zwei kleinen Grafikfenstern am rechten Rand verfolgt. Eine Kamera zeigt die Vogelperspektive, während die andere in der Nähe des Landeplatzes postiert ist.



Der unsichtbare Caddie macht Ihnen auf Wunsch sehr präzise Vorschläge zu Schlägerwahl und Schlagtechnik. Hardcore-Golfer schalten diese Hilfe im Optionsmenü ab und gönnen sich dazu größere Windstärken.



Putten ist die halbe Miete. Die Grüns sind leider recht schwer zu lesen; der Kommentator gibt dazu nur vage Tips.



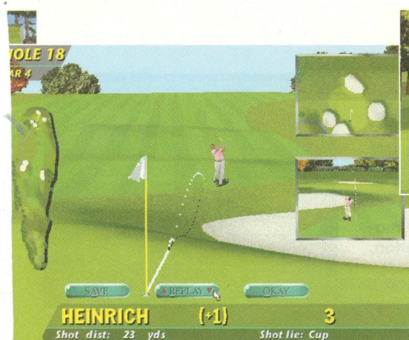
Der Mann nimmt seinem Job ernst: In diesem Vorstellungs-Video hat PGA-Profi Brad Faxon gerade einen leichten Putt vergeigt.



im wettbewerb

Links 386 Pro	90
PGA TOUR '96	**86**
PGA Tour Golf 486	85
David Leadbetter's Golf	77
Skins at Bighorn	38

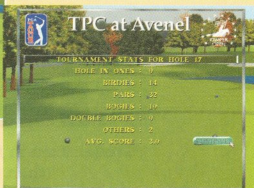
Links 386 Pro bietet Profis einen Tick mehr Realitätstreue, aber Electronic Arts hat aufgeschlossen. Die neue PGA-Version läßt in puncto Spielbarkeit, Grafik und Zugänglichkeit wenig Wünsche offen. Gegenüber der letztjährigen Version ist eine leichte Aufwertung absolut verdient. Sparschwein-Alternative: Das optisch angestaubte Oldie David Leadbetter ist bei Microprose als Billigspiel für rund 40 Mark zu haben. Neu, teuer und schlecht ist Interplays Rudimentär-Golf Skins at Bighorn – Test in dieser Ausgabe.



Solche Kunstschläge lassen sich aus zwei verschiedenen Blickwinkeln in der Wiederholung betrachten und auf Festplatte speichern

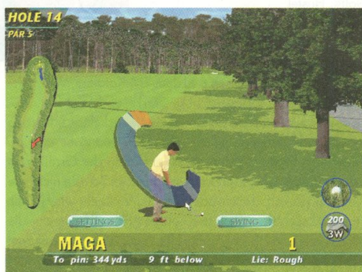
kreischende Möwen sorgen fürs ideale Ambiente.
Bei der Steuerung läßt sich jetzt »Waggle« zuschalten. Das hat nichts mit dem verehrten Fußballer »Wiggerl« Kögl zu tun; durch geschicktes Klicken vor dem eigentlichen Schwung läßt sich hier festlegen, ob der Ball genau in der Mitte am »sweet spot« getroffen wird. Klicken Sie zu früh oder zu spät, wird er zu hoch oder zu tief erwischt, was sich mitunter gezielt einsetzen läßt. Zu tief getroffen bedeutet z.B., daß der Ball weniger weit, aber dafür höher fliegt – vielleicht ideal, um ein nahes Büschlein zu überlupfen?
Bis zu vier Spieler können nacheinander antreten. Entweder legen Sie einen eigenen Golfer an, für den auch dauerhafte Statistiken geführt werden. Oder Sie wählen einen von 14 PGA-Profis, die als digitalisierte Spielfiguren für Abwechslung sorgen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Je einfacher der Level, desto geruhsamer können Sie Ihre Mausklicks ansetzen. Auf »Amateur« ist es einfach, den Ball ideal dosiert gerade zu spielen, aber zur Strafe ist die Kraft reduziert. Am weitesten kommen Sie auf dem Pro-Level, wo aber entsprechend schnell reagiert werden muß.
Damit auch Solo-Spieler einen leichten Nervenkitzel haben,





Zahlenfreunde kommen auf ihre Kosten. Im Turniermodus sehen Sie vor jedem Abschlag das Zwischenergebnis und erfahren außerdem, wie sich die Konkurrenten auf dieser Bahn angestellt haben.

gibt es den Turniermodus. Hier wird gegen unsichtbare Computergegner um Ränge und Preisgelder geputtet. Die Präsentation ist für EA-Sports-Verhältnisse eher matt. Eine deutliche Entwarnung gibt es bei den Nachladezeiten. Der Vorgänger produzierte bei Systemen mit weniger als 16 MByte RAM leicht unverschämte Wartepausen. PGA '96 ist in dieser Hinsicht etwas optimiert und erlaubt zudem die Auslagerung oft benötigter Daten auf die Festplatte. Was rüberkopiert wird, stellen Sie individuell im Setup-Menü ein. Wer eben mal lockere 30, 40 MByte Platz investiert, wird mit paradiesisch flottem Spielfluß belohnt – auch auf einem normalsterblichen 486er mit 8 MByte RAM. **(hl)**



Als zusätzliche Steuerungs-Nuance kommt auf Wunsch »Waggle« dazu. Durch geschicktes Klicken legen Sie hier fest, ob der Ball auch wirklich voll getroffen wird.

heinrich lenhardt

Die Luft ist rein, das Gras so grün, die Vöglein zwischtern – und weil solche Umweltbedingungen im Poinger Gewerbegebiet seltener anzutreffen sind als Bug-freie 1.0-Versionen, schaue ich momentan lieber in meinen Monitor als aus dem Fenster.
PGA '96 verwendet viele Tugenden des Vorgängers, lindert den Nachlade-Frust und bietet Verbesserungen im Detail. Das Resultat ist eine ausgereifte, leicht zugängliche Golf-Simulation, die sich spielt wie geschmiert – aber revolutionär Neues konnte ich nicht erspähen. Ein bißchen mehr Mühe beim Turniermodus oder ein weiterer Kurs hätten mich mehr erfreut, als solcher Schnickschnack wie die Videoclips zu 14 PGA-Profis. Einmal ansehen, das war's.
Die Antwort auf die Gretchenfrage »Lohnt sich der Kauf, wenn man die Version vom letzten Jahr schon hat?« neigt dennoch leicht zu einem »Ja«. Die nervigen Nachladezeiten sind entschärft, einige neue Detail-Features erhöhen zusätzlich den Komfort. Sieht man vom zuschaltbaren »Waggle«-Faktor ab, spielt sich PGA '96 ziemlich genau wie der Vorgänger – also ausgesprochen gut. Eine sichere Bank für Golf-Liebhaber.

pga tour '96

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

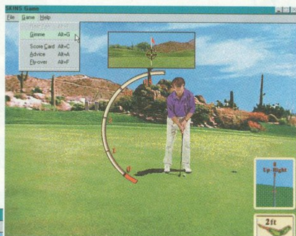
Spiele-Typ:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; wenig
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 10 –50 MByte
CD-Belegung: ca. 440 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 4 (abwechselnd)

86

THE SKINS GAME AT BIGHORN

Großer Zorn in Bighorn: Schöne Standbilder machen noch keine gute Golf-Simulation.

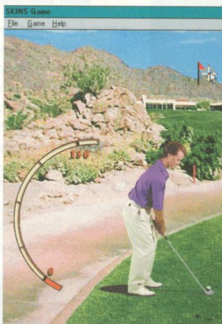


Die Unebenheiten des Grüns müssen anhand einer groben Angabe erahnt werden. Dazu paßt die lachhafte Kuller-Animation des Balls ganz vortrefflich.

War' ich neulich mit dem Beckenbauer auf dem Poinger Golfplatz. Franz holzt ins Rough; ich putte souverän zum Birdie. Logisch: Der jahrzehntelange Umgang mit Golf-Simulationen schult das Adlerauge des Sportsmanns. Naja, die Beckenbauer-Anekdote hat zugegebenermaßen einen ähnlich hohen Seriositätsgrad wie die Behauptung von Interplay, »The Skins Game at Bighorn« sei »die innovativste Herausforderung in puncto interaktives Golf«. Hüstel.

Steht also ein digitalisiertes Männlein vor der beeindruckenden Kulisse des Bighorn-Golfkurses. Natur pur, hochauflösend, wie frisch aus dem TUI-Katalog. Mit Mausklicks legt man Schlagrichtung, Stärke und Effet fest. Nebenbei etwas Glück herbeibeten, da die ruckelnde und träge reagierende Anzeige selten genaueste Manöver erlaubt. Jetzt bedächtiges Warten aufs Nachladen der Grafik vom neuen Abschlagort. Bighorn berechnet das Terrain nicht wie die Kollegen von »Links« oder »PGA«. Vielmehr wird jedem neuen Abschlagort nach der Formel »Pi mal Daumen« die nächstgelegene Hintergrundgrafik zugeordnet, die auf dem CD-ROM geparkt ist.

Kommt uns das nicht irgendwie bekannt vor? Richtig, bei »Picture Perfect Golf« versuchte Empire unlängst die selbe Masche. Aber was nutzt mir das rasche Nachladen eines hochauflösenden Putzibilds, wenn das Spielgefühl dabei vor die Hunde geht? Bighorn verjuxt dabei noch den Tempovorteil, denn bis sich die digitalisierte Spielfigur einen abgeswingt hat und der Ball durch die Lüfte segelte, hat man reichlich Muße zum Fingernägelfeilen.



◀ Mit dem Fadenkreuz peilen Sie die Schlagrichtung grob an

Der Anspruch ist minimal; dank genauer Entfernungsanzeigen ist kaum Mitdenken gefragt. Das anspruchsvolle Umspielen von Hindernisse ist nicht vorgesehen; der Ball landet umso schneller Out of bounds. Einstellbare Schwierigkeitsgrade und Computergegner werden verweigert. Und die lieblose Präsentation vermiest auch den namensgebenden »Skins«-Modus, bei dem man Loch für Loch um fette Dollarbeträge spielt. Dafür gibt's Fly-by-Videos mit englischer Sprachbegleitung als Sättigungsbeilage. **(hl)**

heinrich lenhardt

Ein Holzweg wird zum Trampelpfad: An der Idee des Standbild-Golfs scheiterten bereits diesbezügliche Ergüsse von U.S. Gold und Empire. Interplays Neuheit haut leider in die selbe Kerbe.

Natürlich ist das Nachladen eines Bildchens weniger aufwendig als das genaue Berechnen des 3D-Geländes. Doch die Ungenauigkeit dieser Methode treibt nicht nur Golf-Experten an den Rand des Wahnsinns. Das stupide Geklicke im schweren Wüstenkurs erlaubt kein genaues Spiel oder Abschätzen von Entfernungen. Die Folge: ausprobieren, draufhauen und sich fragen, ob man in seiner Freizeit nicht was Unterhaltsameres anstellen könnte.

Ein eklatanter Mangel an Spieloptionen und Varianten macht die Sache nicht gerade erfreulicher. Einfaches Fazit: Weiter Links Pro spielen oder demnächst das Gesparte in PGA '96 investieren – aber einen großen Bogen um Bighorn machen.

the skins game at bighorn

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Interplay
Ca.-Preis:	DM 110,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; entbehrlich
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 oder 16 MByte
CD-Belegung:	ca. 540 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

38

miroSOUND PCM20 radio: HiFi-Stereo-Center & Wavetable-Sound*.

Freuen Sie sich? Können Sie auch.

GINGCO

- Komplette Stereo-Anlage im PC
- General MIDI für Musik & Spiele
- Sound-Bearbeitung wie im Studio
- Einfache Installation – Plug & Play







miroSOUND PCM20 radio – Technik, die überzeugt:

- RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
- 7-Band Stereo-Equalizer
- 7-Kanal Stereo-Mischpult
- Yamaha OPL 4 Wavetable-Synthesizer
- 16 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
- Echtzeit Audio-Dubbing
- Simultane Aufnahme und Wiedergabe
- CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen

SYS SYSTEMS 95
Halle 25 / Stand B 08

* Weitere Wavetable-Soundkarten (miroSOUND PCM10 und PCM12) bei Ihrem Fachhändler!

SOUND & WAVE



miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21 13-100

„Chip" miroVIDEO DC1 tv 04/94 · „NewMedia" miroVIDEO DC1 clip 11/94 · „L'ordinateur individuel" miroSOUND PCM1 pro 03/95 · „PC-Pro" miroVIDEO DC1 clip 11/94 · „Macrodatorn" miroVIDEO DC1 clip 12/94 · „DM-Empfehlung" miroSOUND PCM1 pro 04/95 · „PC-Direkt" miroVIDEO DC1 clip 02/95 · „PC GO" miroSOUND PCM1 pro 03/95

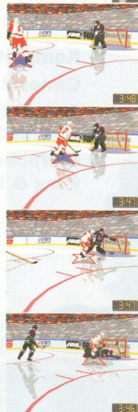
NHL HOCKEY '96

Fernsehreife 3D-Grafik, geniale Steuerung und viel Atmosphäre: EA Sports veröffentlicht mit »NHL Hockey '96« das Sportspiel des Jahres.



Schon wieder ein neues »NHL Hockey« – braucht das denn wirklich jemand? Wenn es nur darum ginge, jedes Jahr die aktuellen Teams zu spielen, würde auch ein billiges Update ausreichen. Doch wenn das kanadische Programmierteam von EA Sports die alten Versionen seines »NHL Hockey« komplett umkrempelt, sollten auch Sportspiel-Muffel aufhorchen. Die neue Simulation enthält jede Menge Neuerungen, die eingesessene Profis und Einsteiger gleichermaßen ansprechen.

Die offensichtlichste Revolution bietet die Grafik: Die Zeiten der Vogelperspektive aus den Vorgänger-Versionen sind vorbei, exzessives 3D ist angesagt. EA Sports will mit der »Virtual Stadium«-Technologie die Atmosphäre echter Stadien möglichst gut nachempfinden und bietet gleich neun Kameras auf, um das Spielgeschehen optimal einzufangen. Schon zu Beginn eines Matches wird das eindrucksvoll demonstriert: Eine Kamera saust in geschwungenen Bögen vom Dach des Stadions herunter bis zum Mittel-Bully, wo sich bereits die Spieler beider Teams formiert haben. Besser kriegt das auch der amerikanische Sportsender ESPN nicht hin.



Die Bewegungen der Spieler wirken verblüffend realistisch, obwohl sie ohne »Motion Capturing« entstanden sind



Spielzüge wie diese sind beinahe Garanten für schöne Tore

Zur Auswahl stehen zwei sogenannte NHL-Kameras, die das Spielfeld in der Länge zeigen sowie munter vor und zurück sausen, um möglichst den Puck immer im Blickfeld zu haben. Manchmal verschwindet die schwarze Scheibe aber kurzzeitig – hier helfen nur ein wenig Glück und Intuition. Mit den beiden Flug-Kameras sehen Sie wesentlich mehr vom Spielfeld, doch sollten Sie einen entsprechend großen Monitor besitzen. Mit schwindelerregenden Schwenks wartet die EA-Kamera auf. Sie ähnelt zwar den NHL-Ansichten, dreht das Spielfeld aber munter umher, wenn es die Situation erfordert. Wenn Sie schon immer einmal wissen wollten, wie ein NHL-Profi das Match sieht, aktivieren Sie die Helm-Kamera. Dann geht die Übersicht zwar völlig flöten, aber mit ein wenig Übung und den mitdenkenden Teamkollegen läßt's sich ganz passabel passen. Vier Kameras zeigen das Spiel von der Seite, was vor allem eine Umstellung der Steuerung erzwingt. Um aufs gegnerische Tor zu laufen, drückt man den Stick also nicht nach vorne oder hinten, sondern nach links bzw. rechts. Krönender Abschluß ist die Zonen-Kamera, die eine übersichtliche Mischung aus den EA- und Flug-Perspektiven zeigt.

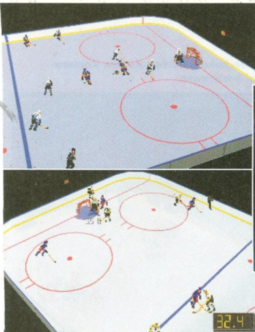
Die dreidimensionalen Ansichten des Spielfelds allein erfordern schon, daß sich NHL-Veteranen umstellen müssen. Dazu kommt noch die überarbeitete Steuerung mit neuen Funktionen, die das Repertoire sinnvoll erweitert. Nicht nur pucklose Spieler dürfen in der 96er-Fassung sprinten, sondern auch NHL-Cracks mit der Scheibe am Schläger. Dazu

florian stangl

In der realen Welt mögen die Detroit Red Wings das Playoff-Finale verloren haben, doch mit NHL Hockey '96 wetze ich jede Scharte aus. Die Umstellung auf die neuen 3D-Perspektiven und die erweiterte Steuerung sind allerdings kleine Hürden auf dem Weg zur Meisterschaft, die erst mit der Zeit genommen werden.

Hat man schließlich alles kapiert, eröffnet sich eine unglaublich vielseitige und detaillierte Simulation. Angefangen bei den edlen Menüs bis zu den wackelnden Plexiglasscheiben bei Bandenchecks wurde einfach alles berücksichtigt. Die neuen Animationen der Spieler und die umfangreicheren Spielzüge erhöhen die Realitätsnähe der beiden Vorgänger um ein gutes Stück.

Gewöhnungsbedürftig sind manche der Kameraperspektiven, denn immer wieder entschwindet der Puck für ein paar Sekunden aus dem Bild. Einsteigern wird es schwerer als bei den alten Versionen fallen, ins Spiel zu kommen. Die gestiegene Komplexität fordert trotz dreier Schwierigkeitsgrade ihren Tribut.


Bescheidenheit bringt mehr Tempo: So sieht das Spielfeld mit VGA auf der untersten Detailstufe aus (oben). Darunter sehen Sie die »Sparversion« von Super VGA ohne Grafikdetails.



So bastelt man sich einen neuen Spieler



Überblick dank Super VGA: Die 3D-Perspektive ist fast schon fernsehreif.

wird der Joystick zweimal schnell in die gewünschte Richtung gedrückt, wodurch überraschende Konter aus dem eigenen Drittel erheblich erleichtert werden. Nachteil: Der Spieler legt sich den Puck weiter vor, was die Abwehr gerne ausnutzt. Ohne Scheibe beschleunigen Sie auf die gleiche Weise, um beispielsweise einen Check härter auszuteilen. Drücken Sie den Stick kurz vor einer Bandenattacke zweimal schnell senkrecht zur Laufrichtung, versucht Ihr Spieler einen Schultercheck des Gegners in die Spielfeldbegrenzung.

Weiterhin möglich sind Volley-Schüsse nach einem Paß sowie tückische Schlenzer aus dem Handgelenk und vernichtende Schlagschüsse. Das Paß-System wurde auch überarbeitet: Neben normalen Puckübergaben gibt es nun auch Doppelpässe und Volley-Abgaben, was rasend schnelle Kombinationen erlaubt, um das Mitteldrittel zu überbrücken. Außerdem dürfen Sie auf Wunsch den Torhüter steuern, der im eigenen Drittel munter spazieren fahren kann, um den Paß an einem Haufen Gegner vorbeizuschlenzen.



Die Stars des Abends werden in der 96er Version erstmals mit Bild gezeigt

Das eigenhändige Wechseln der Reihen gehört eigentlich zum guten Ton, darf aber in einem Menü abgeschaltet werden. Dort basteln Sie auch die Regeln zurecht und bestechen so den Schiedsrichter, daß er zum Beispiel keinen Zwei-Linien-Paß pfeifen soll. Sie wählen eine Spiellänge von 5, 10 oder 20 Minuten aus und entscheiden sich womöglich für den schnellen Spielbeginn, bei dem die Teaminformationen und die Nationalhymne entfallen. Wollen Sie Eishockey lieber als friedlichen Mannschaftssport genießen, erklären Sie in diesem Menü auch die Raufereien für unzulässig.

Apropos Raufereien: Die kleinen Schlägereien sind eine willkommene Abwechslung des Matches, wenngleich sie spielerisch keinen Sinn machen. Sie müssen nur immer kräftig checken, bis die sogenannte Aggressions-Variable eines Spielers einen bestimmten Wert erreicht hat und ihm die Nerven durchgehen. Mitten im schönsten Angriff saust dann die Kamera auf zwei Cracks, die Handschuhe und Schläger fallen lassen. Sie versuchen, Schläge an Kopf oder Körper des Gegners zu landen. Mit einer Art »Special Move« zieht man dem Kontrahenten das Trikot über den Kopf und darf dann ungehindert drei Schläge landen. Egal, wer gewinnt: Beide Streithähne landen danach 5 Minuten in der Kühlbox.



Dank umfassender Infos vor dem Spiel stellt man sich besser auf den Gegner ein



Kurze Videoclips sorgen für Abwechslung



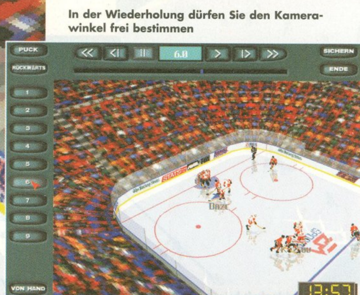
im wettbewerb

NHL HOCKEY '96	92
NHL Hockey '95	90
Action Soccer	82
Brett Hull Hockey	56
Alex Dampier Pro Hockey	28

Bei den Eishockey-Spielen stehen die Programme von EA Sports allein an der Spitze. Auch ohne 3D-Grafik rangiert NHL '95 dank der traumhaften Steuerung weit vor dem gerade noch erträglichen Brett Hull Hockey. Das völlig verunglückte Alex Dampier Pro Hockey spielt sich dagegen wie mit rostigen Kufen auf Sandpapier. Als Alternative für Freunde des runden Leders empfiehlt sich UBI-Softs Action Soccer, das kurzweilige Fußballkost bietet.



Der Torschütze wird groß gefeiert, während die Abwehr den Kopf hängen läßt

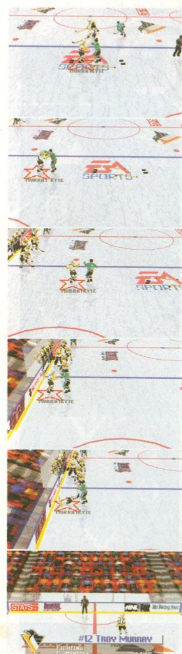


In der Wiederholung dürfen Sie den Kamerawinkel frei bestimmen

Die Menüs halten das hohe Niveau der Spielgrafik locker mit. Sie klicken sich motiviert vom hochauflösenden und edel gestylten Bildschirm mit den Detaileinstellungen zur aktuellen Saison oder basteln sich einen Traumstürmer, der sogar Ihren Namen tragen darf. Ähnlich schick sehen die neuen Spielpläne und die Menüs aus, in denen Sie eine neue Liga zusammenstellen. In NHL Hockey '96 dürfen Sie entweder ordnungsgemäße 84 Matches austragen, den verkürzten Spielplan der vergangenen Saison nachspielen oder gar nur 25 Duelle auf dem Eis austragen. Ungeduldige steigen gleich in die Playoffs ein oder wärmen sich mit einem Freundschaftsspiel auf. Für jeden Modus gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die Einsteigern gute Chancen lassen. Fortgeschrittene und selbst Profis werden beim »All Star«-Level auf eine harte Probe gestellt.

Angesichts der famosen Spielgrafik stellt sich die Frage, wieviel Rechenpower nötig ist. Mindestausstattung ist ein DX2-66, dann läßt es sich unter VGA mit wenig Grafikdetails relativ gut flitzen. Abschaltbarer Zierrat wie die Spiegelungen der NHL-Cracks auf dem Eis, die Texturen für Vereinslogos, Bandenwerbung und die zerkratzte Eisoberfläche schlucken viel Rechenzeit. An Super VGA brauchen Sie unterhalb eines Pentiums mit 60 MHz gar nicht zu denken. Erst ab 90 MHz lohnt es sich, unter SVGA ein paar Details einzuschalten.

Ohne negative Auswirkungen auf die Geschwindigkeit ist die im Vergleich zum Vorgänger stark überarbeitete Soundkulisse. Die Zuschauer reagieren besser auf das Spielgeschehen; langweiliges Geplänkel im Mitteldrittel ohne Highlights nehmen sie sanft murmelnd zur Kenntnis. Torschüsse werden



Erst fliegen die Handschuhe, dann die Fäuste: Zur Abkühlung geht's auf die Strafbank.



In Großaufnahme sind die Spieler zwar pixelig, aber sehr detailliert

heinrich lenhardt

Das ist wirklich viel mehr als ein Jahres-Update, bei dem man die Verbesserungen mit der Lupe suchen muß. Außer dem Namen hat das 96er-NHL nicht mehr viel mit den Vorgängern gemeinsam. Electronic Arts bewies reichlich Mut zur Innovation und kippte die gesamte alte Grafik-Engine über Bord.
Die neue 3D-Technik ist genial und richtungsweisend. Ein völlig neues Spielgefühl springt dabei heraus, doch das will erst einmal erarbeitet werden. Auch alte Hockey-Freaks müssen sich mit der neuen Perspektive vertraut machen, die noch einen anderen Haken hat: Sie ist Hardware-hungriger als so mancher Flugsimulator.
Auf dem guten alten 486er mit 66 MHz bekommt man nur dann ein erträgliches Tempo zustande, wenn bei der niedriger Auflösung alle hübschen Grafikdetails abgeschaltet werden. Für Spieler mit weniger dicken Rechnern wäre es schön gewesen, optional Zugriff auf die alte 2D-Darstellung zu haben.
Mit der entsprechenden Hardware ist das 3D-Eishockeystadion ein Freudenfest fürs Auge. Bei kluger Kamerawahl (genial auf 17-Zöllern kommt die Flug-Kamera) sieht's grandios aus und spielt sich entsprechend gut.
Die Steuerung wurde nochmal verbessert, bei den Optionen gibt's sinnvolle Erweiterungen wie verkürzte Ligen. Auch die Schwierigkeits-Schwäche der Vorgänger ist ausgebügelt: Zweistellige Ergebnisse sind gegen die deutlich stärkeren Computerteams kaum mehr möglich.
Als Schnell-mal-zwischendurch-Vergnügen ist NHL '96 eindeutig überqualifiziert. Hier muß man fleißig üben und Steuerungskniffe lernen, bis Doppelpässe sitzen und Tore fallen. Der Lohn der Mühe ist monatelanger Dauer-Spielspaß bei einer perfekten Eishockey-Simulation, die Maßstäbe für das ganze Sportgenre setzt.

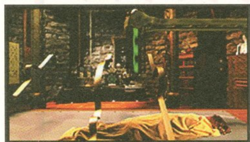
▶ TIM CURRY IM INTERAKTIVEN

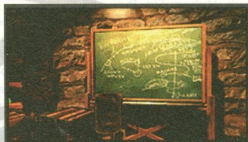
ABENTEUER DES JAHRES:

ERLEBEN SIE DIE WELT MIT DEN AUGEN EINES MONSTERS ◀

FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of THE MONSTER

▶ ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM AB NOVEMBER '95 ◀







▶ **Neueste 3D-Technik**

▶ **Mit original Video-Spielfilmsequenzen**

Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acclaim®
Entertainment GmbH

Händler:

Direkt bestellen

Tel 02161 / 927470

Fax 02161 / 927494

Der Spielervergleich hilft beim Kauf eines neuen Stars

Die Regeln dürfen beliebig eingestellt werden

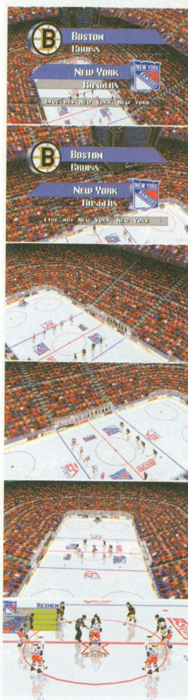
je nach Gefährlichkeit unterschiedlich stark bejubelt und Tore gar frenetisch gefeiert, wenn die Heimmannschaft einen Treffer erzielt.

Die kleinen Musikstücke vor den Bullys klingen nun authentischer, ebenso wie die sorgsam digitalisierten Soundeffekte vom Stockschlagen über Abpraller bis zum gequälten Stöhnen der Spieler bei einem Foul. Sehr gut gelungen ist die deutsche Sprachausgabe, die mit einem echt klingenden Hall unterlegt für viel Atmosphäre sorgt. Schade ist, daß nur in der englischen Version auch die Namen der Spieler genannt werden – die übersetzte Fassung beschränkt sich auf die Rückennummer.

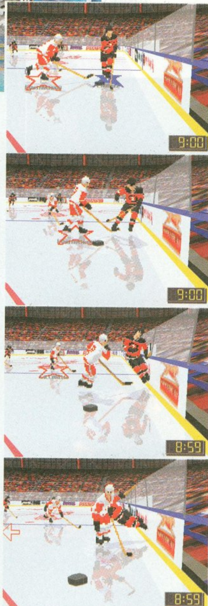
Die Freunde ellenlanger Statistiken kommen voll auf ihre Kosten. Neben den sorgsam zusammengestellten Werten jedes einzelnen der 700 Spieler und aller 28 Mannschaften werden auch für Ihre eigenen Ligen alle Ergebnisse gespeichert und wunschgemäß sortiert. Die Spieler lassen sich nun mühelos vergleichen, was gerade beim Kauf eines neuen Stürmers wertvoll sein kann. Etwa 600 NHL-Cracks sind mit einem digitalisierten Foto zu sehen, 300 von ihnen werden sogar mit einer Sammelkarte von Donruss abgebildet, die in den USA und Kanada begehrte Fanobjekte sind.

Auch vor einem Spiel gibt es Informationen zuhauf. Haben Sie Ihr Lieblingsteam gewählt und sich den passenden Gegner für ein Freundschaftsspiel gesucht, informiert der Kundschafterreport über die Stärken und Schwächen jeder Truppe. Dann folgen die ersten Reihen der beiden Mannschaften mit den Fotos der Stars, bevor die Kameras ins Stadion umblenden. Im Spiel wurde die Statusleiste aus dem Bild verbannt. Die Stärken der Reihen, die Spielzeit und andere Informationen werden jetzt bei Bullys eingeblendet.

NHL Hockey '96 unterstützt Modem und Nullmodem, damit bis zu vier menschliche Spieler (zwei pro Rechner) an einem Match teilnehmen können. Das sorgt für noch mehr Spaß, besonders wenn die beiden PCs im selben Raum stehen. Um Verwirrungen zu vermeiden, ist jedem der menschlichen Kufenflitzer eine andere Farbe zugeteilt. Bei derart dramatischen Spielen bewährt sich die Replay-Funktion, mit der man an langen Winterabenden aus verschiedenen Kamerawinkeln die schönsten Szenen Revue passieren läßt. (fs)



Schöner als im Fernsehen: Der Flug der Kamera bis aufs Eis (VGA).



Beachten Sie bei diesem schönen Check die Plexiglasscheibe, die sich durch den Aufprall verbiegt

nhl hockey '96

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM Für SVGA: Pentium (100 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 8 – 15 MByte
CD-Belegung:	ca. 600 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (gleichzeitig); bis zu 4 per Modem/Nullmodem

92

Wer nicht hören will, braucht gar nicht erst anzurufen.

PanaSync 15MM
Multimedia Monitor mit DOME-Soundsystem
- Das Stereo-Lautsprechersystem mit "unsichtbarer" Frontabstrahlung -

Bildröhrentyp:	15" Flat Screen, AGRAS Beschichtung
Auflösung:	1024 x 768 bei 85 Hz
Audio:	2 x 2W Ausgangsleistung 100Hz - 20 kHz Frequenzbereich
Mikrofon:	integriertes Kondensator Mikrofon
"Plug and Play":	DDC1/DDC2b
Strahlungsarm:	TCO'92

Panasonic



Das Neuartige an den 15" oder 17" Multimedia-Monitoren der PanaSync MM-Reihe können Sie dank der flimmerfreien Darstellung nicht nur sehen. Bei Ihrer nächsten Multimedia-Anwendung werden Sie es vor allem hören: das Dome-Stereosoundsystem. Und für den – wohlgemerkt nur theoretischen – Fall, daß Ihnen an Ihrem PC einmal das Hören vergeht, gibt's ja unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie. Auf Wiederhören unter Telefon: **040/85 49 24 77.**

Panasonic
Computer Products


PRO·PINBALL

EMPIRE 2
THE ART OF WAR

Der Nachfolger des erfolgreichen »Empire Deluxe« geht neue Wege: Abwechslungsreiche Einzelschlachten statt großflächiger Welteneroberung sind angesagt.



Bei 800x600 Pixeln passen mehrere Kartenfenster auf den Bildschirm

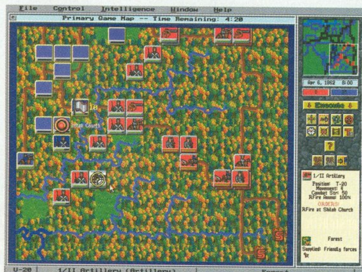


◀ Im Nebel bläst Napoleon zum Angriff auf seine Gegner bei Austerlitz. Noch nicht identifizierte Feinde werden als leeres Kästchen gezeigt.

Vor mehreren Jahren machte »Empire« Amigas und PCs unsicher: Im schlichten Krümelgrafik-Look durfte man unbekannte Gebiete erforschen, Städte erobern und neue Kampfeinheiten produzieren. Die vor gut zwei Jahren erschienene Deluxe-Version erweiterte das Spielsystem um einige Details und besserte das äußere Erscheinungsbild auf. Die Designer dieser beiden Spiele, zudem für den Geheimtip »Perfect General« zuständig, haben sich nun an einen Nachfolger gewagt. Wer sich von »Empire 2« jedoch eine Fortführung der strategischen Eroberungskost erwartet, wird überrascht sein: Anstelle großflächiger Feldzüge geht es nun um einzelne Schlachten auf taktischer Ebene, statt wochenlanger Endlos-Spiele sind feste Partielängen vorgegeben.

Empire 2 beschäftigt sich nicht mit einer Epoche allein; die enthaltenen 34 Szenarios decken eine große Bandbreite ab. Während Sie bei der einen Mission riesige Truppenverbände auf die Ortschaft Waterloo hetzen, machen in der nächsten sechs Elitesoldaten Jagd auf Außerirdische. Weitere Szenarios spielen in der Antike, im Mittelalter, während des Amerikanischen Bürgerkriegs oder in Fantasywelten. Diese Flexibilität wird durch ein konsequentes Baukastensystem erreicht, mit dem man auch eigene Szenarien erstellen kann. Für die Kampfeinheiten stehen verschiedene Grafiksätze zur Verfügung, die sich per mitgeliefertem Icon-Malprogramm verändern lassen. Auch eine Auswahl von Geräuscheffekten steht zur freien Verwendung bereit. Die Editier-Funktionen sind außergewöhnlich gut durchdacht und komfortabel, vor allem das Kartenzeichnen geht schnell von der Hand. Das Spielfeld besteht aus quadratischen Feldern, in die jeweils zwei Einheiten einer Streitmacht hineinpassen. Gegnerische Verbände sehen Sie erst ab einer gewissen Entfernung, können sie aber noch nicht genau identifizieren. Hierzu muß man noch etwas näher an den Verband heran – nettes Versteckspielen ist somit an der Tagesordnung. Siegpunkte erhalten Sie für das Zerstören feindlicher Truppen, Kontrollieren von Gebieten oder Erobern bestimmter Orte. Das vom alten Empire bekannte Bauen neuer Einheiten entfiel ersatzlos, Städte dienen nur noch als Versorgungszentren und strategische Ziele. Dafür erhält man zu festgelegten Zeiten »Verarztungspunkte« sowie Verstärkungen in Form weiterer Truppen.

Wer nicht nur gegen die drei Computer-Schwierigkeitsgra-



In der höchsten Zoomstufe gehen Nord- und Südstaaten im Wald aufeinander los



im wettbewerb

Command & Conquer	91
Panzer General	81
EMPIRE 2	**78**
Perfect General 2	76
Crusade	68

An die superb präsentierte Echtzeit-Taktik von Command & Conquer kommt Empire 2 nicht heran, auch der komplexen Taktikkost von Panzer General muß es sich knapp geschlagen geben. Mit seiner Funktionsvielfalt und dem etwas besseren Mehrspielermodus setzt sich Empire 2 aber vor Perfect General 2, bei dem es um hexfeldbasierte Panzerschlachten geht. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz sieht das eigentlich passable Crusade ziemlich alt aus – was zur Thematik »Mittelalter« eigentlich ganz gut paßt...



Zu den zahlreichen Informationstafeln gehört auch diese Kampfwerte-Tabelle

Der mitgelieferte Editor ist extrem komfortabel und funktionsgewaltig

◀ Hier ist zu sehen, welcher Partei welche Felder gehören

de spielen möchte, legt sich mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten an. Das geht an einem Rechner oder in Form von E-Mails, aber auch per Nullmodem und Netzwerk. Es ist sogar möglich, daß zwei Spieler an einem Computer gegen einen dritten Kontrahenten spielen, der per Modem teilnimmt. Sehr interessant sind die zwei grundlegenden Varianten der Befehlseingabe. Beim sequentiellen Ziehen gibt man allen seinen Einheiten Order, die sofort ausgeführt werden. Danach ist der nächste Spieler dran, genaue Kampfberichte über die gerade erfolgten Aktionen der Gegner inklusive. Bei der parallelen Zugabgabe werkeln hingegen alle Parteien gleichzeitig vor sich hin. Sind alle fertig – eine Zeitbegrenzung ist zuschaltbar – werden sämtliche Befehle auf einmal ausgewertet.

Angriffe teilen sich in Nah- und Fernkämpfe auf, wobei letztere zu Lasten der Munitionsvorräte gehen. Eine große Rolle spielt die Moral – Truppen mit hohen Verlusten neigen dazu, in Richtung des nächsten Versorgungsdepots Reißaus zu nehmen. Es muß nicht betont werden, wie wichtig offene Versorgungsrouten für die Truppen sind. Außerdem haben Terrain und Wetter Auswirkungen auf die Kampfeffizienz. Das Programm beachtet sogar etwaige Vorteile, die ein spezieller Truppentyp gegen bestimmte andere haben mag. Weil sich soviele Details kein Mensch merken kann, helfen mehrere Infotafeln weiter, die sich auch ausdrucken lassen. Ebenso erklären detaillierte Berichte, wie es um die momentanen Siegpunkte oder Truppenstärken bestellt ist.

Bei allen Details bleibt die Bedienung erstaunlich einfach: Die Einheiten werden in Windeseile befehligt, entweder per Icon-Anklicken, Auswahl aus einem Menü oder Tastendruck. Das unter DOS laufende Programm orientiert sich am gängigen Windows-Standard: Neue Kartenfenster können geöffnet, verkleinert oder verschoben werden, fünf Zoomstufen sowie einige Anzeigeoptionen (z.B. Beschriftung der Karte) stehen bereit. Außerdem dürfen Sie die Bildschirmgröße an Ihre Wünsche anpassen, Empire 2 unterstützt die Auflösungen 640 x 480, 800 x 600 sowie 1024 x 768 Pixel. Das Handbuch erklärt geduldig alle Aspekte des Spiels, wodurch auch Nicht-Profis hinter die komplexen Zusammenhänge kommen. **(la)**

jörg langer

Bei Empire war ich der völlig zufälligen Kampfergebnisse wegen regelmäßig sauer. Und siehe da – Empire 2 erlaubt die beliebige Einstellung des Zufallsfaktors. Auch sonst erinnert kaum noch etwas an den Vorgänger, man hätte dem Programm genausogut einen x-beliebigen anderen Namen verpassen können. Das ändert aber nichts an der Güte des Taktikspiels, das Truppenmoral, Nachschub und Verstärkungen verwaltet. Durch den mitgelieferten Editor stellt man komfortabel Szenarien zusammen, oder verändert die mitgelieferten Missionen. Im Rahmen der Spielmechanik sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Als Freund von Multi-Player-Partien bin ich über die ausgereiften Optionen für mehrere Spieler und den parallelen Zugmodus begeistert. Letzterer sorgt für kurze Wartezeiten und viele Überraschungsmomente. Wer etwas Hektik haben möchte, schaltet die variable Zeitbegrenzung ein. Gelegenheitsstrategen werden zwar von der schlichten Grafik und der rundenbasierten Taktik abgeschreckt, doch meinen Geschmack trifft das variable Empire 2 haargenau.



empire 2

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; einfach
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend
Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,1 bis 11 MByte
CD-Belegung:	ca. 11 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem), 1 – 4 (Netzwerk; abwechselnd)



WarCraft II
Tides of Darkness

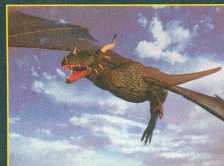


Die Schlacht um Azeroth

Zu Land, Wasser und in









COMMAND & CONQUER

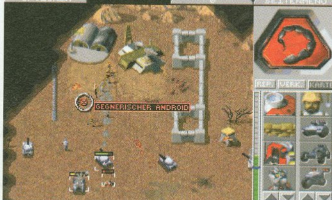
DEUTSCHE VERSION

Lange hat man über die deutsche Version von Westwoods Strategiehit spekuliert – jetzt steht sie endlich in den Regalen. Lesen Sie, was sich gegenüber der US-Fassung geändert hat.



Der Netzwerkmodus läuft wie geschmiert: Hier attackieren Monikas rote Truppen mit Helikoptern und Panzern.

Eigentlich hätte das Echtzeit-Strategiespektakel »Command & Conquer« schon längst fertig sein sollen, doch aufgrund extensiver Testdurchläufe wurde der Veröffentlichungstermin immer wieder verschoben. Endlich hat das Warten ein Ende; wir testeten die endültige Fassung der komplett eingedeutschten Version. Die Hintergrundgeschichte ist dieselbe geblieben, nur hat man aus den Soldaten »Androiden« gemacht. Kürzungen gab es bei einigen brutalen Abschnitten der Zwischensequenzen, außerdem wurden die Schreie durch unverfängliche Geräusche ersetzt. Ansonsten blieb es bei der derselben explosiven Mischung aus Echtzeit-Hektik und Basenbau, bei der man wahlweise die Bruderschaft von NOD oder die GDI-Streitkräfte in taktische Scharmützel um das Supermineral Tiberium führt.



Alle Bildschirmtexte, Einheitenbeschreibungen und die gesamte Sprachausgabe sind in Deutsch

Westwood hat die Zeit seit unserem ersten Test genutzt und noch kleinere Verbesserungen eingebaut, die vor allem die Steuerung betreffen. Während man alle wesentlichen Funktionen nach wie vor per Maus auslösen kann, sind für Fortgeschrittene nützliche Tastaturkürzel hinzugekommen. So darf man nun Gruppen zusammenstellen und per Tastendruck jederzeit wieder aufrufen, wobei die Karte automatisch neu zentriert wird. Weitere Bedienungsfeinheiten: Auf Knopfdruck verteilt sich eine Gruppe, um ein schwierigeres Ziel zu bieten, verteidigt eine bestimmte Stelle (inklusive selbständigerAusfälle) oder schützt eine eigene Einheit.

Beim Mehrspielermodus kann man unter 16 Karten und mehreren Optionen wählen, die – vorsichtig ausgedrückt – riesigen Spaß machen. Wer alle Solo-Missionen für GDI und NOD durchgespielt hat, wird Command & Conquer deshalb noch lange nicht in die Ecke stellen wollen. **(la)**

jörg langer

Solide Übersetzungsarbeit: Die Sprachausgabe klingt gut und ist lippensynchron, auch die Textbeschreibungen stimmen. Die kleinen Verbesserungen weiß ich zu schätzen – per Tastaturkommandos können erfahrene Spieler ihre Truppen noch effizienter steuern. Was aber die Umettikettierung der Soldaten zu Androiden betrifft, halte ich die deutsche Version für ziemlich scheinheilig: Die Männchen fliegen noch immer durch die Luft, nur die Farbe des »Blutes« ist nun schwarz statt rot. Die Konvertierung der Schreie zu einem leisen »Plop«-Geräusch stört: Im Schlachttrubel geht dieser Geräuscheffekt leicht unter, wodurch man einige Scharmützel übersieht. Andererseits sind die Änderungen im Vergleich zur englischen Version so gering, daß Sie sich unbesorgt die »Androidenfassung« kaufen können, wenn Sie auf deutsche Anleitung und Bildschirmtexte Wert legen. Ein unheimlich motivierendes Spiel, das dank des grandiosen Mehrspieler-Modus lange spannend bleibt.



command & conquer

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Westwood/Virgin
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage bei mehr als 2 Spielern
Spieltext:	Deutsch; sehr gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 980 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem); 1 – 4 (Netzwerk)



AIR POWER™

EINE MACHT, MIT DER SIE RECHNEN SOLLTEN

Bereiten Sie sich auf eine neue Form der Simulation vor!

Als erste Luftschiffsimulation überhaupt, ermöglicht Ihnen Airpower, eine Flotte gewaltiger Trägerluftschiffe zu befehligen, von denen 8 verschiedene Flugzeugtypen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten starten und wieder landen können.

Der Tod des Herrschers von Karanthia führt das Reich an den Rand eines Bürgerkriegs. Gigantische Luftschiffe beherrschen den Himmel. Es gibt keinen sicheren Hafen.

Sie sind einer der Anwärter auf den Thron. Die Krone ist zum Greifen nah, doch Sie müssen sich entscheiden: Suchen Sie mit diplomatischen Mitteln nach Unterstützung oder ergreifen Sie die Macht durch militärische Stärke? Wie auch immer, Geschwindigkeit ist von größter Bedeutung-auch andere wollen an die Macht.

Sie befehligen große Luftflotten, von deren Luftschiffen aus Sie Flugzeuge starten lassen können, die sich mit feindlichen Fliegern im Duell messen oder Bodenziele vernichten können. Durch das Spiel bewegen Sie sich mit einer Karte, auf der über 100 Orte verzeichnet sind.

Unter Einsatz taktischer Belagerungs- und Unterwerfungstechniken und unter Aufbringung Ihres gesamten Mutes werden Sie atemberaubende Luftkämpfe erleben, die Ihr Können bis an die Grenzen testen werden. Greifen Sie zum Himmel, um sich die unangefochtene Herrschaft zu sichern.

BEEINDRUCKENDE LEISTUNGSMERKMALE:

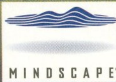
* Eine herausfordernde Kombination aus Flugsimulation und komplexem Strategiemodell.
* Umwerfende hochauflösende 256-Farben-Grafiken in SVGA.
* Lernen Sie die acht verschiedenen fiktiven Flugzeugtypen mit ihren ungewöhnlichen Kampftalenten beherrschen.
* Verteidigen Sie sich gegen Selbstmordraketen und schnellfeuernde Raketenwerfer.
* Die Charaktere und Waffensysteme erwachen durch vollständig in 3-D dargestellte Grafiken zum Leben.
* Kämpfen Sie gegen drei computergesteuerte Kontrahenten.

A confrontation with an enemy fleet is inevitable

* Erwerben Sie sich durch Diplomatie oder Gewalt die Unterstützung der Führer des Landes.
* Ausgearbeitete Städte, Dörfer und Siedlungen finden Sie in verschiedenen Regionen und Klimazonen.
* Die Charaktere im Spiel geben Ihnen Hinweise zur richtigen Strategie.
* Die Musikuntermalung enthält Bearbeitungen von Suppés ‚Light Cavalry' und Saint Saëns ‚Danse Macabre', um die Stimmungen im Spiel einzufangen und zu verstärken.
* Unglaubliche Soundeffekte, Musikstücke und Funksprüche untermalen die Flugsequenzen.
* Von den Entwicklern des hochgelobten ‚*Dawn Patrol™'

Erhältlich für: PC CD-ROM
PC 3,5





Zepplinstraße 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr
Tel: 0208/9 92 41- 0

ATARI 2600 ACTION PACK 2

15 weitere Oldies aus der Atari VCS-Ära erfreuen PC-Besitzer mit nostalgischer Ader. »Megamania« & Co. laufen tadellos unter Windows 95.



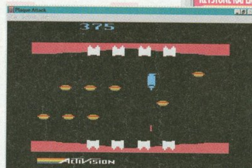


Mit diesem Menü meldet sich der zweite Action Pack unter Windows 95, sobald Sie die CD eingelegt haben ▲

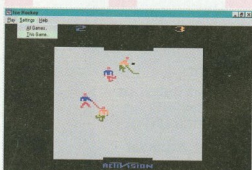
Es war einmal: Programmierer walzten ihre Produktionen nicht auf ein halbes Dutzend CD-ROMs aus, sondern mußten um jedes Byte ringen. Die Darstellung mehrerer Objekte gleichzeitig war ein Kunststück und die grobe Grafikauflösung ermunterte zum Mitzählen der plumpen Pixel. Das hinderte die Videospieler in den frühen 80er Jahren nicht daran, einzelne Module für das Atari VCS 2600 zu Millionen-Sellern zu machen. Auch wenn die simplen Spielereien von anno dazumal nach heutigen Maßstäben technisch lachhaft wirken, bergen sie oft erstaunlich viel Spielwitz. Lieber kleine bunte Klötzchen abschießen, als einen langweiligen »interaktiven Film« erdulden...

Dank Activision müssen Sie nicht mehr auf den Dachboden huschen, um die alte Atari-Spielkonsole zu entstauben. Mit dem ersten »Atari 2600 Action Pack« veröffentlichten die Amerikaner unlängst eine Sammlung von 15 Oldies, die durch Emulation originalgetreu unter Windows laufen. Was junge Spunde so ab Jahrgang 70 kalt läßt, versetzt genug reifere Spieler in Entzücken. Die werden umso dankbarer registrieren, daß auf dem 2. Action Pack 15 weitere Evergreens vertreten sind. 14 mal hat Activision in die hauseigene Archivkiste gegriffen; dazu kommt mit »Atlantis« ein Ballerspiel, das seinerzeit von der Konkurrenzfirma Imagic veröffentlicht wurde.

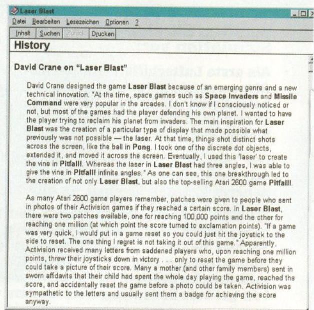
Das sonstige Line-Up kann sich durchaus sehen lassen. Auch Raritäten-Liebhaber werden bedient. Einige Titel wie »Dolphin« entstanden in der Endphase der VCS-Ära und waren in Deutschland nur noch schwer zu bekommen. Mit »River



Action: Das »pädagogisch wertvolle« Zahnputz-Ballerspiel Plaque Attack.



Sport: Nicht gerade NHL, aber Ice Hockey bietet einen gewissen Unterhaltungswert.


Laser Blast

Datei Bearbeiten Lesezeichen Optionen ?

Inhalt Suchen Zurück Drucken

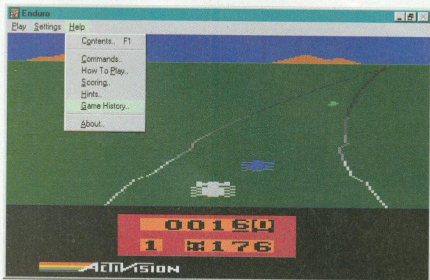
History

David Crane on "Laser Blast"

David Crane designed the game **Laser Blast** because of an emerging genre and a new technical innovation. "At the time, space games such as **Space Invaders** and **Missile Command** were very popular in the arcades. I don't know if I consciously noticed or not, but most of the games had the player defending his own planet. I wanted to have the player trying to reclaim his planet from invaders. The main inspiration for **Laser Blast** was the creation of a particular type of display that made possible what previously was not possible — the laser. At that time, things shot distinct shots across the screen, like the ball in **Pong**. I took one of the discrete dot objects, extended it, and moved it across the screen. Eventually, I used this 'laser' to create the vine in **Pitfall!**. Whereas the laser in **Laser Blast** had three angles, I was able to give the vine in **Pitfall!** infinite angles." As one can see, this one breakthrough led to the creation of not only **Laser Blast**, but also the top-selling Atari 2600 game **Pitfall!**.

As many Atari 2600 game players remember, patches were given to people who sent in photos of their Activision games if they reached a certain score. In **Laser Blast**, there were two patches available, one for reaching 100,000 points and the other for reaching one million (at which point the score turned to exclamation points). "If a game was very quick, I would put in a game reset so you could just hit the joystick to the side to reset. The one thing I regret is not taking it out of this game." Apparently, Activision received many letters from saddened players who, upon reaching one million points, threw their joysticks down in victory . . . only to reset the game before they could take a picture of their score. Many a mother (and other family members) sent in sworn affidavits that their child had spent the whole day playing the game, reached the score, and accidentally reset the game before a photo could be taken. Activision was sympathetic to the letters and usually sent them a badge for achieving the score anyway.

Zu jedem der Oldies gibt es historische Randnotizen



3D anno dazumal: Das Rennspiel Enduro hatte für VCS-Verhältnisse geradezu spektakuläre Grafik.

heinrich lenhardt

Schickt die Schauspieler heim, stellt das Rendern ein: Die 15 Mega-Oldies dieser Sammlung begeistern mich mehr als vieles von dem neuzeitlichen Heiße-Luft-Schickschnack, der mit viel Aufwand zusammengekloppt wird.

Zum Freundschaftspreis von rund 50 Mark versetzt uns Activision in ein gutes Jahrzehnt zurück. 100 Prozent originalgetreues VCS-Spielgefühl und jede Menge Spaß: Die Reaktionstests von anno dazumal sind einfach ideale Mittagspausen-Füller.

Das Line-Up ist nicht ganz so stark wie beim ersten Action Pack; deshalb ein leichter Punktabzug. Offensichtliche Gurken wie »Oink!« hätte man außen vor lassen können; dafür gehen mir Klassiker wie »Decathlon« oder Imagics »Demon Attack« ab. Doch der nächste Action Pack kommt (hoffentlich) bestimmt...

Raid II« ist sogar ein relativ neuzeitlicher Titel im Programm: Der Nachfolger der Baller-Legende datiert auf 1988 zurück. Am meisten Spaß machen aber bekannte Bestseller wie das Rennspiel »Enduro«, das Jump-and-Run »Keystone Kapers«, der Action-Hit »Megamania« oder »Ice Hockey«. Wie beim ersten Action Pack gibt es viele liebevolle Drumherum-Informationen. Die Geschichte der einzelnen Spiele und der Werdegang der Designer sind in ausführlichen Text-Files dokumentiert. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde der 2. Action Pack speziell für Windows 95 entwickelt. Installations-Prozeduren entfallen: Einfach die CD ins Laufwerk schieben; nach wenigen Sekunden erscheint automatisch das Start-Menü. Hier müssen Sie nur noch den gewünschten Titel anklicken. Die Größe des Spielfensters läßt sich verändern und die Boß-Taste täuscht plötzlich auftauchende Vorgesetzte: Im Atari-Window erscheint dann ein seriöse Betriebsamkeit vortäuschendes Spreadsheet-Bildchen. **(hl)**

1) Keystone Kapers	**9) Skiing**
2) Ice Hockey	**10) Laser Blast**
3) Enduro	**11) Dolphin**
4) Stampede	**12) Atlantis**
5) Dragster	**13) Tennis**
6) Megamania	**14) Barnstorming**
7) River Raid II	**15) Oink!**
8) Plaque Attack	

Alle Spiele des Action Pack 2 in der Übersicht – sortiert nach dem Privatgeschmack der Redaktion



14 Titel der Sammlung stammten einst von Activision. Fünfzehnter im Bunde ist Imagics Actionspiel Atlantis.

atari 2600 action pack 2

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel-Sammlung
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 50,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 95
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 6 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd)

74

PRIMAL RAGE

King Kong, Dinosaurier & Co. kloppen sich um die Weltherrschaft. Oder: als die Plastelinpuppen laufen lernten...

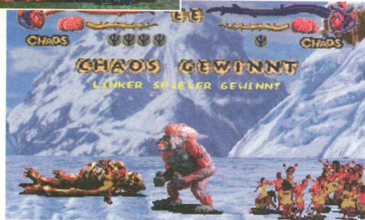


Eisgekühlter Dinosaurier: Einige Spezialmanöver sehen eindrucksvoll aus.

Der Technikwahn scheint ungebrochen: Hochauflösende Grafiken, megabyteweise digitalisierte Videos, realistische Bewegungen durch »Motion Capturing« oder gefilmte Schauspieler erobern PC-Spiele. Da scheint es auf den ersten Blick ein Rückschritt zu sein, wenn ein Programmierteam Figuren aus Knetmasse bastelt, jede Bewegung einzeln filmt und dann digitalisiert. »Stop Motion Capturing« nennt sich das Verfahren und wurde schon für die ersten Trickfilme in den 20er Jahren verwendet. Das neuzeitliche Ergebnis »Primal Rage« ist ein Prügelspiel, das vergangenes Jahr in den Spielhallen für Furore sorgte, und nun für den PC umgesetzt wurde. Irgendwann in naher Zukunft wird die Erde von einem riesigen Meteoriten ordentlich durchgeschüttelt, was neben dem Ableben der meisten Menschen auch die Befreiung von sieben Göttern zur Folge hat. Die den Dinosauriern verflixt ähnelnden Kreaturen sind durch die lange Gefangenschaft erheblich genervt und haben nichts anderes zu tun, als untereinander um die Herrschaft über die Erde zu kämpfen. Praktischerweise verehren die restlichen Menschen die Götter und stehen notfalls als kraftspendende Stärkung zur Verfügung – na, Mahlzeit! Zwei der Spielfiguren sehen aus wie King Kong und unterscheiden sich in Größe und den Spezialmanövern, darunter so appetitliche Dinge wie Erbrochenes, das dem Gegner ins Gesicht fliegt. Des weiteren stehen zwei Abkömmlinge des Tyrannosaurus Rex, ein vogelähnlicher Dino, ein Urzeit-Nashorn sowie ein schlangenhaftes Monster zur Verfügung. Jeder Saurier-Gott besitzt ein bestimmtes Territorium, das Sie erobern müssen. Alternativ prügeln Sie sich gegen einen menschlichen Mitspieler; dann dürfen Sie auch mit vier Dinos gegeneinander antreten. Gewonnen hat, wer zum Schluß noch mindestens einen Kämpfer besitzt. Das reizvolle daran: Verlieren Sie einen Saurier, dürfen Sie mit dessem frischen Nachfolger den angeschlagenen Kontrahenten attackieren.

Die Spielfiguren sind auffallend groß und beeindrucken durch ihre plastische Wirkung. Die Bewegungen sind relativ weich, nur manchmal entsteht der Eindruck, als hätten die Program-

Die Blutspritzer dürfen Sie abschalten



Bei einem Sieg jubeln Ihre Anhänger, die notfalls als Energiereserve dienen

florian stangl

Primal Rage sieht in Bewegung deutlich besser aus, als es die Standbilder zeigen können. Die plastisch wirkenden Animationen sind der erste Anreiz, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Dazu kommt nach einiger Zeit die Freude über gelungene Special Moves, für die Sie aber sehr viel Übung benötigen.

Eigentlich sind es ja nur drei verschiedene Saurier, da sich vier Dinos nur in Größe, Farbe und einigen Schlägen unterscheiden. Während man bei »FX Fighter« auch schöne Würfe und ähnliche Manöver hat, beschränkt sich Primal Rage auf Schläge, Tritte und Attacken mit diversen Körpergasen.

Das einzig originelle Feature ist der Pausensnack im Menschenformat. Wer keine moralischen Probleme hat, seine Anhänger zu vernaschen, kann so manchen Kampf noch retten.

Das ist auf Dauer aber auch nicht genug Anreiz. Sind Ihnen komplizierte Finishing Moves und schnelle Schlagkombinationen im »Street Fighter«-Stil lieber als geschmeidige Attacken mit Überwürfen, dann sind Sie bei Primal Rage richtig, auch wenn sich die Abwechslung in Grenzen hält.



Dank einer begrenzten Continue-Option dürfen Sie nochmals antreten und einen neuen Dino wählen

mierer aus Gründen der Geschwindigkeit ein paar Animationsphasen weggelassen. Das Schlagrepertoire der Dinos umfaßt Fausthiebe, Bisse, Krallenattacken und eine erkleckliche Anzahl von Spezialmanövern. Mindestens zehn ausgefallene Aktionen sind pro Figur möglich, wobei die meisten zu kompliziert sind, um mit der Tastatur erreicht zu werden. Selbst ein digitaler Joystick mit nur zwei Buttons produziert hier Sorgenfalten, denn vier Feuerknöpfe sollten es schon sein.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in 16 Stufen einstellen und wirkt sich erfreulicherweise nicht derart aus, daß die Gegner lediglich mehr einstecken und härter zuschlagen. Vielmehr verhalten sich die Dinos immer geschickter, blocken Attacken ab und setzen die Spezialmanöver gezielter ein. Einstudierte Angriffsmuster dürfen Sie übrigens getrost vergessen: Die Saurier lernen trotz ihrer nußgroßen Gehirne enorm schnell. Spätestens in der zweiten Runde müssen Sie eine neue Taktik anwenden, da die alte schon durchschaut ist.

Wenn Sie sich sehr gut schlagen, wächst die Anzahl Ihrer Anhänger, die Sie im Notfall vernaschen dürfen. Besonders fruchtbar wirkt sich ein schneller Sieg unter zehn Sekunden aus oder wenn Sie keinen Treffer einstecken mußten. Für viel Freude unter den Menschen sorgen die sogenannten »Fatality Moves«, mit denen man einen Gegner besonders kunstgerecht entsorgt. Eine Anzeige am oberen Bildschirmrand verrät, ob der Kontrahent noch bei Bewußtsein ist. Steht er benommen und wehrlos vor Ihnen, dürfen Sie ihn mit einem Spezialmanöver den Garaus machen. Es gibt übrigens die Option, das eigentlich extrem blutige Geschehen zu zensieren; eine richtige »Kindersicherung« existiert aber nicht. **(fs)**

primal rage

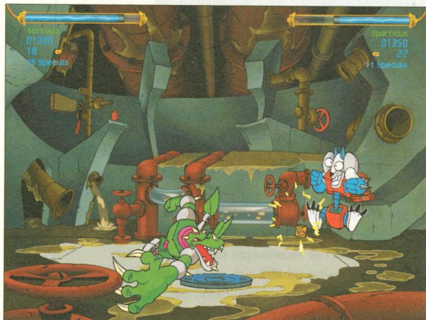
■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Prügelspiel
Hersteller:	Time Warner Interactive
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 – 45 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (gleichzeitig)

69

BATTLE BEAST

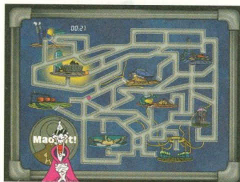
Morphende Haustiere kloppen grüne Kröten zu Brei: 7th Levels alternative Cartoon-Prügelei schlägt sich gar nicht schlecht.



Wenn ein »Battle Beast« wütet, gibt es kein halten mehr

Wenn dicke, grüne Unken das Land überschwemmen, kann nur einer dahinterstecken: Der böse Krötenmann treibt wieder sein Unwesen. Glücklicherweise gibt es ja noch den General, der flugs die »Battle Beasts« erfindet; putzige Haustiere, die sich jedoch in zähnefletschende Monster verwandeln können. Dummerweise spielen ein paar dieser tierischen Alarmanlagen verrückt und helfen dem Krötenmann.

Diese überaus phantasievolle Hintergrundgeschichte stammt von 7th Level, die ihr Cartoon-Prügelspiel »Battle Beast« bei weitem nicht so tierisch ernst nehmen wie die Staatsanwaltschaft andere Vertreter diese Genres. Schon im Intro stellt sich die Frage, ob »Battle Beast« eher ein Zeichentrickfilm oder ein Spiel sein soll. Die Cartoons sind perfekt stilisiert, hervorragend animiert und zum Ablachen überdreht. Die vielen Feinheiten des immer wieder anderen Vorspanns werden Sie erst beim wiederholten Spielen erkennen. Im Hauptmenü suchen Sie sich dann eines der sechs Biester aus, wählen einen Gegner, den Schwierigkeitsgrad und trainieren dann erst einmal. Ganz Mutige dürfen sich gleich ins Getümmel stürzen, doch angesichts der vertrackten Steuerung empfiehlt sich eine gemütliche Aufwärmrunde.



Durch dieses Labyrinth müssen Sie zu den Kampfplätzen vorstoßen

Joystick oder Gamepad bringen gegenüber der Tastatur keine Vorteile, eher im Gegenteil: Die Manöver sind gewöhnungsbedürftig und funktionieren nur mit exaktem Timing. Bis man hier den Bogen raus hat, stellt sich schnell Frust ein. Ist es erst einmal so weit, giert man jedem neuen Special Move entgegen oder wartet ungeduldig auf neue Bonuswaffen. Das Handbuch verrät zwar einiges, aber Profis dürfen noch genügend geheime Manöver austüfteln.

Die neun Schauplätze der wüsten Prügelei sind nicht einfach nur flache Hintergründe, sondern bieten Vorsprünge und kleine Fallen, die sich hervorragend taktisch ausnutzen lassen. So ist die Kreissäge im Sägewerk für den unvorsichtigen Gegner eine ziemlich verheerende Angelegenheit. Außerdem besitzen die Kampfhaustiere nach ihrer Verwandlung alle möglichen Waffen und sogar kleine Kanonen. In speziellen Bonusräumen werden diese zu großkalibrigen Vernichtungswaffen aufgerüstet. Aber keine Angst: »Battle Beast« ist von der ersten bis zur



»Ätsch!« – 7th Level legen viel Wert auf Humor.

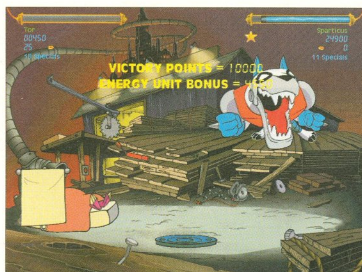
florian stangl

Allen 3D-Orgien zum Trotz: »Battle Beast« besitzt die beste Grafik dieses Genres. Man fühlt sich immer wieder in einen Zeichentrickfilm versetzt und erfreut sich an den unendlich vielen Kleinigkeiten, die von den Grafikern eingebaut wurden. Auch der Sound steht in nichts nach, die Aufmachung ist einfach perfekt.

Leider hält die Steuerung den hohen Standard nicht ganz. Mit der Tastatur geht's noch am besten, obwohl die einzelnen Moves eigentlich übersichtlich verteilt sind. Nur das Timing spielt eine große Rolle, und wer hier etwa »Super Street Fighter 2 Turbo« gewohnt ist, muß sich gewaltig umstellen.

Ist man mit der Steuerung erst einmal vertraut, wagt man sich irgendwann an den höchsten Schwierigkeitsgrad und wundert sich über die Lernfähigkeit der Gegner. So gewitzt hat mich schon lange niemand mehr verprügelt. Wem das nicht reicht, dem sei die Mehrspieleroption empfohlen, die endlich einmal auch Modem und Netzwerk unterstützt.

Trotz der witzigen Spielmodi und der intelligenten Gegner vermiest die mäßige Steuerung einen Spitzenplatz. Auch ein paar spritzige Special Moves mehr hätten nicht geschadet.



Gewonnen: Während der Verlierer sich verschämt auskuriert, triumphiert unser Kampfhaustier.

letzen Sekunde unblutig und kein bißchen brutaler als eine Folge »Tom und Jerry«.
Um im »War«-Modus zu einem Schauplatz zu gelangen, müssen Sie Ihr Haustier durch ein Abwassersystem lotsen. Erreichen Sie den gewünschten Ort vor dem Gegner, haben Sie ein paar Sekunden Zeit, die verhaßten Kröten zu dezimieren, was Ihnen mehr Energie einbringt. Das funktioniert aber nur im Haustier-Modus, nach dem Morhpen ist das Krötennaschen vorbei. Auf diese Weise müssen Sie sich durch acht harte Kämpfe schlagen, um schließlich beim bösen Krötenmann vorsprechen zu dürfen.
In dessen Gemächern wärmen Sie sich mit ein wenig Krötenklatschen auf, bevor sich der Bösewicht in eine Killerkröte verwandelt und sich als enorm harter Brocken erweist. Damit es Ihnen im Zwei-Spieler-Modus nicht zu schlimm ergeht, dürfen Sie dem stärkeren Krötenbekämpfer ein Handicap in Form geringerer Energie zuweisen. Apropos zwei Spieler: Per Modem, Nullmodem und Netzwerk dürfen Sie auch über Distanz zocken. Wer mit der hervorragenden englischen Sprachausgabe nicht klarkommt, sollte auf die komplett eingedeutschte Version warten, die 7th Level in den nächsten Wochen nachschieben will. **(fs)**

battle beast

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 800 x 600 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Prügelspiel
Hersteller:	7th Level
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; mittel
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 180 MByte
Anzahl Spieler:	1–2 (Netzwerk, Modem, Nullmodem)

73

BURNCYCLE

Philips' interaktives Film-Adventure versteht sich als Mischung aus »Bladerunner«, »Neuromancer« und Cyberpunk im allgemeinen.



Am unteren Bildschirmrand wird das Inventar eingeblendet

Zusammen mit einer Cyberspace-Genossin infiltrieren Sie einen mächtigen Konzern, um dort ausgiebige Datenspionage zu betreiben. Doch dann läuft alles schief, ein Virus setzt sich in Ihrem Implantat-gespickten Kopf fest und tickt leise vor sich hin: Ganze zwei Stunden Echtzeit bleiben Ihnen, um »Burncycle« zu lösen.

Philips' Grafikadventure zeigt die Spielumgebung aus der Perspektive der Hauptfigur »Cutter«. In Standbildern seiner Umgebung können herumliegende Objekte aufgenommen und im Inventar abgelegt werden. Durch Rechtsklick auf einen Gegenstand erscheint eine Nahansicht, die meistens manipulierbar ist. So hilft eine grobe Karte bei der Orientierung, eine Kreditkarte verrät den Kontostand und ein Sprechfunkgerät hält den Kontakt zur Kollegin aufrecht. Positioniert man den Mauszeiger entsprechend, kann man sich drehen, nach vorne gehen oder auch mal eine Stelle genauer betrachten. Die Bewegungen werden als vorgefertigte Animationen gezeigt, inklusive der üblichen, oft völlig willkürlichen Kameraschwenks. Das kommt der Orientierung nicht zugute, außerdem wird so die Bewegungsfreiheit eingeschränkt.



Beim Bewegen zeigen sich häßliche Streifen in der Grafik



In einem »Denkspiel-Simulator« ringen Sie um den Sieg

Mehrere Actionsequenzen erfordern einigermaßen schnelle Reaktionen, so springen Wachen ins Bild und zielen auf Sie oder Ihr fliegender Personenkraftwagen wird angegriffen. Zusätzlich gibt es einige grafische Puzzles; ein kleines Denkspiel muß gelöst oder ein Schloß geöffnet werden. Die deutsche Übersetzung ist insgesamt gut gelungen, wenn auch nicht lippensynchron. Die grafische Darstellung läßt mit ihrer groben Auflösung, die bei Bewegungen nochmals unschärfer wird, zu wünschen übrig. Netterweise darf der Cyber-Dieb jederzeit den Spielstand speichern. **(la)**

jörg langer

Auf den ersten Blick ein typisches interaktives Filmchen, doch im Gegensatz zum gängigen Multimedia-Quark gibt's zumindest ab und zu was zu tun. Mehrere Rätsel sind zu lösen, Ballersequenzen sorgen für Abwechslung und sogar ein Inventar ist vorhanden. Die Problemkinder des Genres hat man aber auch bei Burncycle nicht beseitigt. So nervt es, den vorgegebenen, verschlungenen Wegen folgen zu müssen und dadurch die Orientierung zu verlieren. Zudem mangelt es dem Spiel an der einen Sache, die für ein Film-Adventure fast unabdingbar ist – toller Grafik. Pixelige Minimalauflösung und schlecht ins Bild einkopierte Schauspieler machen einiges an Atmosphäre kaputt. Gerade letztere ist ansonsten gut gelungen: Die Geschichte bedient sich zwar hemmungslos bekannter Cyberpunk-Elemente, fügt aber auch eigene Ideen ein. Mir persönlich gefällt der »erwachsene« Stil der Handlung mit eindeutiger Sprache und einigen unverhohlenen Gewaltszenen. Leider ist das Abenteuer nicht gerade sonderlich umfangreich geraten, das abrupte Ende enttäuscht.



burncycle

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ❑ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

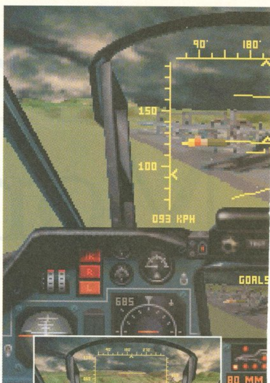
Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Philips Interactive
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 16 MByte RAM,
Festplattenplatz:	ca. 0,1 MByte
CD-Belegung:	ca. 590 MByte
Anzahl Spieler:	1



WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

Mit Horror hat dieser »Werewolf« nichts zu tun. Vielmehr präsentiert sich der ärgste Gegner des Kampfhubschraubers »Comanche« von seiner besten Seite.

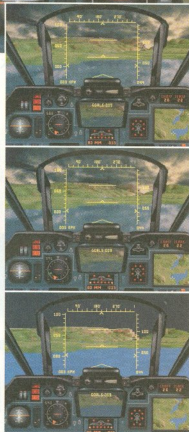


Als Novalogic vor zweieinhalb Jahren »Comanche« veröffentlichte, mußten die Besitzer der guten alten 286er-PCs schwer schlucken. Das Actionspiel mit der beeindruckenden Grafik lief erst ab einem 386er; nur damalige »Luxuskisten« – Systeme mit einem 486-Chip! – konnten die volle Grafikleistung bieten. Nach heutigen Maßstäben sind diese Hardware-Anforderungen geradezu genügsam. Zwei Jahre nach den Erweiterungs-Disketten mit geringfügigen Änderungen erschien jetzt mit »Werewolf vs. Comanche 2.0« endlich ein richtiger Nachfolger. Fans der Action-Simulation bekommen eine Reihe von Neuerungen geboten.

Die Versionsnummer »2.0« von Comanche ist eigentlich eine Täuschung, denn große Sprünge wie etwa Voxel-Space in Super VGA dürfen Sie nicht erwarten: Die Grafik-Engine ist immer noch die selbe, es wurden nur ein paar neue Features eingebaut, die schon beim Voxel-Panzersimulator »Armored Fist« Verwendung fanden. Sie sehen nunmehr Rauchschwaden von getroffenen Gegnern aufsteigen und die Wracks abgeschossener Objekte am Boden. Das hat den Nachteil, daß die Grafik wieder etwas langsamer wurde bzw. nach einem schnelleren Rechner verlangt. Für ein optimales Spieltempo mit allen Details sollte es schon ein Pentium sein. Trotz allem suchen Sie richtige 3D-Objekte am Boden weiterhin vergeblich.

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Comanche 2.0 ist keine Daten-CD für die alte Version, sondern ein komplett eigenständiges Spiel, das auch zu den alten Missionen inkompatibel ist. Die herausragendste Neuerung ist der heißersehnte Mehrspieler-Modus, der mit Modem, Nullmodem und sogar Netzwerken funktioniert.

Der Titel »Werewolf vs. Comanche 2.0« hat deshalb eine besondere Bedeutung: In der Packung liegt neben der Comanche-CD ein zweiter Silberling mit dem kompletten Werewolf-Programm. Sie können also mit einer Packung zu zweit spielen. Im Grunde genommen erwerben Sie zwei Programme, die unabhängig voneinander laufen. Doch erst zusammen spielen sie ihre volle Stärke aus, denn nun dürfen Sie endlich



Ganz oben sehen Sie die höchste Detailstufe, in der Mitte die Version mit der groben Auflösung. Am schnellsten läuft das Spiel im detailärmsten Modus.



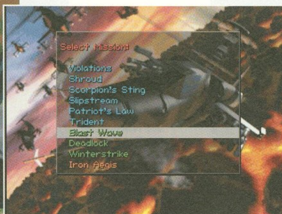
Comanche gegen Werewolf: Hier jagen wir unseren ärgsten Konkurrenten.

florian stangl

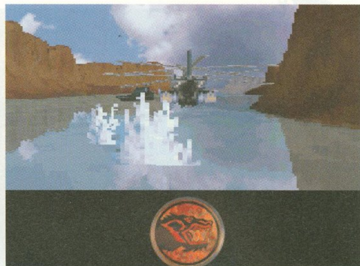
Bei aller Euphorie über den gelungenen Nachschub an spannenden Missionen für einen aufpolierten Oldie: Nach fast drei Jahren hätte mehr drin sein müssen. Wo ist denn Super VGA, wo sind 3D-Objekte wie Häuser? Hat man bei Novalogic schon mal was von Wingmen gehört, die öfter als nur fünfmal ins Geschehen eingreifen, vielleicht sogar verschiedene Befehle entgegennehmen?
Abgesehen von diesen Kritikpunkten macht es aber immer noch Spaß, mit 300 Sachen durch eine Schlucht zu jagen, kurz über einer Bergkette aufzutauchen und einen gegnerischen Stützpunkt anzugreifen. Die kleinen Detailverbesserungen fallen angenehm auf und auch der Werewolf bringt dank seiner Wendigkeit neue spielerische Aspekte gerade im Luftkampf ein.
Wer die alten Missionen auswendig kennt, findet hier neues Futter mit mehr Abwechslung als früher. »Werewolf vs. Comanche« macht dank der gelungenen Mehrspieler-Modi sogar »Descent« Konkurrenz.



Der neue Hubschrauber-Typ »Werewolf« zeigt, was er kann: Im Tiefflug wird der feindliche Flugplatz vernichtet.



Der Missionsaufbau hat sich nicht geändert: Blau sind die bestandenen Einsätzen, grün die frei wählbaren und orange die Abschlußmission.



Die Außenansicht bietet ein größeres Blickfeld, steuert sich aber schwerer

selbst den russischen Werewolf fliegen, der Comanche-Piloten in den früheren Missionen so arg zugesetzt hatte. Mit zwei CDs können Sie nur gegeneinander fliegen, doch bei je zwei Comanche- bzw. Werewolf-Silberlingen dürfen Sie auch gemeinsame Missionen bestehen. Bis zu acht Spieler können einsteigen, so daß Duelle vier-gegen-vier möglich sind – jeweils vier CDs vorausgesetzt.

Beide Hubschrauber sind fliegende Kampfmaschinen und unterscheiden sich im Spiel nur wenig. Abgesehen vom anderen Cockpit gibt es nur minimale Unterschiede im Flugverhalten. Dank der identischen Tastaturbelegung haben Comanche-Abtrünnige mit der Umstellung keine Probleme und die gute englische Sprachausgabe mit dem putzigen russischen Akzent tut ein übriges, daß man sich schnell im Werewolf heimisch fühlt. Der deutsche Distributor arbeitet übrigens an einer komplett übersetzten Version, die in den nächsten Wochen erscheinen soll.



Beide Programme steuern sich mit einer Mischung aus Joystick und Keyboard sehr gut, doch noch besser fliegt man mit einem Thrustmaster-kompatiblen Stick und Ruderpedalen. In jedem Fall erleichtern lasergesteuerte Zielsuchsysteme den Angriff mit Maschinengewehr, normalen Raketen, gelenkten Luft-Boden- sowie Luft-Luft-Geschosse. Eine zoombare Karte verschafft den nötigen Überblick, während andere Multi-Funktions-Bildschirme über den Zustand des Helikopters und die Missionsziele informieren.

Der Flug fasziniert immer noch durch die hügeligen Landschaften, die dank des Voxel-Space einmalig plastisch aussehen. Was die Bildschirmfotos nicht richtig zeigen können, sind rasante Verfolgungsjagden durch enge Schluchten, Angriffe im Tiefflug und schnelle Höhenwechsel bei der Flucht. Im Spiel fällt die grobe Rasterung der mit Volumen gefüllten Pixel (bzw. Voxel) gar nicht mehr auf, da die hohe Geschwindigkeit und ständige Attacken der Gegner nicht viel Zeit für einen kritischen Blick lassen.

Die Missionen sind sowohl für den Comanche als auch den Werewolf komplett neu. Einige Trainingseinheiten sorgen für den sicheren Umgang mit den Maschinen, während Sie beim Comanche fünf schwere Kampagnen à zehn Missionen fliegen dürfen und es der Werewolf immerhin auf zwei bringt. Insgesamt stehen rund 100 Einsätze zur Verfügung, die auch Profis eine Weile beschäftigen. Der Schwierigkeitsgrad ist deutlich gestiegen, wenngleich es in manchen Einsätzen Stützpunkte gibt, an denen Sie auftanken, nachladen und den Helikopter reparieren dürfen.

Waren die Einsätze des »alten« Comanche noch sehr



im wettbewerb

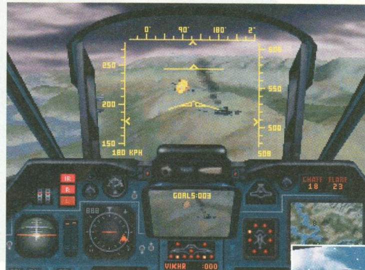
Strike Commander	88
WEREWOLF VS COMANCHE 2.0	**83**
Apache Longbow	82
Comanche	79
Jungle Strike	70

Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit hätte man vom neuen Comanche schon etwas mehr erwarten dürfen. Dennoch ist der Spielspaß im Vergleich zur inzwischen abgewerteten alten Version gestiegen – nicht zuletzt wegen der witzigen Mehrspieler-Modi. Weniger Action und mehr ernsthafte Simulation bietet Apache Longbow, das dank schneller SVGA-Grafik und enormer Detailtiefe langfristig Spaß macht. Auch hier finden Sie packende Mehrspieler-Action übers Netzwerk. Haben Sie Lust auf isometrische Ballerkost mit einem Kampfhubschrauber, ist das schlichte Jungle Strike die richtige Wahl. Unangefochtener Spitzenreiter mit einer fesselnden Mischung aus Action, Simulation und Story ist weiter Origins Jet-Simulation Strike Commander.

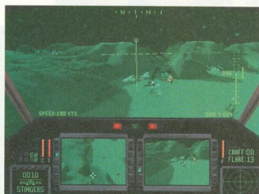


In manchen Missionen dürfen Sie auf solchen Stützpunkten nachladen und den Helikopter reparieren





Neu hinzugekommen sind Rauchwolken und die Schrotthaufen zerstörter Gegner





Die Nachtsichtgeräte des Comanche (oben) und des Werewolf unterscheiden sich deutlich



In den Eiswüsten gibt es nur wenig Deckung

actionlastig, müssen Sie nun häufig sehr gut überlegen, wie Sie vorgehen. Meist gibt es nur eine richtige Strategie, die selten auf eine »Hoppla, jetzt komm' ich«-Vorgehensweise hinausläuft. Vielmehr sind schnelle »Hit and Run«-Aktionen gefragt, die exakt getimt sein wollen, da die gegnerische Übermacht keine Gnade kennt. Ist das schon eine deutliche Steigerung verglichen mit den alten Missionen, machen die Einsätze mit menschlichen Gegnern bzw. Verbündeten noch mehr Spaß, da alle Beteiligten viel flexibler reagieren können.

Das Kampagnen-System beider Spiele funktioniert haargenau wie die alten Einsätze: Die ersten Missionen dürfen Sie in beliebiger Reihenfolge anspielen, doch die letzten Aufträge stehen erst zur Verfügung, wenn die vorhergehenden erfolgreich abgeschlossen wurden. Stellen Sie sich gar zu ungeschickt an, werden Sie zurückgestuft und müssen den vorangegangenen Einsatz nocheinmal fliegen. Thematisch sind die Missionen im Jahr 1999 angesiedelt und drehen sich um Probleme der Russen mit aggressiven Nachbarn bzw. einer Neuauflage des Golfkriegs und anderen Scharmützeln, wenn Sie den Comanche fliegen.

Während die Handhabung beider Helikopter identisch ist, unterscheidet sich die technische Ausstattung ein wenig. Das erfreulich scharfe Nachtsichtgerät des Comanche zeigt die grau-grüne Umgebung auf den Helm projiziert, während Sie im Werewolf nur einen relativ kleinen Ausschnitt sehen, der zum einen schwarz-weiß ist, zum anderen auch noch »nachzieht«. Dadurch verschwimmen bei Bewegungen die Konturen, Gegner sind schwerer auszumachen. Außerdem sitzen Sie alleine im russischen Kampfhubschrauber, während sich der Comanche-Pilot auf seinen Begleiter verlassen darf.

In einigen Missionen dürfen Sie auch mit einem Wingman auf die Reise gehen, der einige Ziele für Sie ausschaltet, damit Sie wertvolle Munition sparen. Das erfordert aber eine deutlich taktischere Vorgehensweise, da der Kollege stets ein paar Sekunden benötigt, sich für das ihm zugewiesene Ziel in Stellung zu bringen. In dieser Zeit wird er schnell ein Opfer feindlicher Luftabwehr-Raketen. Deshalb müssen Sie ausgehend von der eigenen Position sehr genau überlegen, welches Ziel Sie zuweisen und welches Sie selbst übernehmen. Bei ganz dicken Brocken wie großen Raketenstellungen hilft die Artillerie aus, die flächendeckend für Schrotthaufen sorgt. **(fs)**



monika stoscheck

Endlich! Novalogic hat das inständige Flehen altgedienter Comanche-Piloten gnädig erhört. Statt schlichter Zusatzmissionen gibt es zwei komplett neue Spiele inklusive der langersehnten Multi-Player-Modi, die man dank der beiden CDs in der Pappschachtel auch gleich starten kann. Das Beharken gegnerischer Hubschrauber macht deutlich mehr Spaß, wenn ein Kumpel im feindlichen Cockpit sitzt.

Nicht nur für Kenner ist der Umstieg in den Werewolf reizvoll, zumal praktischerweise die Steuerung trotz der unterschiedlichen Cockpit-Designs identisch ist. Außerdem wurden motivationsfördernde Zwischensequenzen nach jeder Mission und neue Musikstücke spendiert. Besonders gut klingt die Sprachausgabe mit russischem Akzent. Moderate Trainingsmissionen bieten auch Einsteigern faire Chancen, später wird's deutlich happiger, so daß für jeden etwas dabei ist.

Auf einen Nenner gebracht: Wer sich dieses Spiel entgehen läßt, sollte schleunigst seine Hubschrauber-Pilotenlizenz zurückgeben.

werewolf vs comanche 2.0

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Novalogic
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 12 – 24 MByte
CD-Belegung:	ca. 200 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem, Nullmodem), 8 (Netzwerk)



SKUNNY - LOST TREASURES



Das wahrscheinlich schnellste Eichhörnchen der Welt.

JETZT bei Ihrem Händler!

- 32 BIT Engine
- 6-fach Scrolling
- Render-Grafik
- 16 Bit Stereo Sound, MIDI
- über 100 Levels u. Bonusrunden
- Über 750.000 grafische Spiel-Elemente
- integrierter Level-Editor



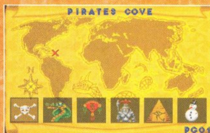
NEU!

VOLLVERSION **DM 79,95** SPIELBARE DEMO **DM 9,95**

Skunny, das rasende Eichhörnchen mit der unglaublichen Sprungkraft, ist wieder zurück! Diesmal geht's auf Schatzsuche. Helfen Sie Skunny, die auf einer alten Karte verzeichneten Schätze zu finden. Durchforschen Sie die Welt der Piraten, das ewige Eis, eine mittelalterliche Burg, die Pyramiden Ägyptens, eine Wüstenlandschaft und den prachtvollen Orient!

Jump&Run wie auf der Konsole! Skunny ist eines der schnellsten und unterhaltsamsten Plattform-Games der letzten Jahre. Erleben Sie weiches Parallax-Scrolling auf bis zu sechs Ebenen u. gerenderte 3D-Animationen. Das Spiel enthält über 750.000 grafische Elemente und einen integrierten Level-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Spielwelten entwerfen können. Für Abwechslung sorgen Goldmünzen, Katapult-Fässer, Seile, fliegende Teppiche, Flipper, Säbelklingen und vieles mehr... Finden Sie hunderte von Geheimgängen, Bonus-Levels und funkelnde Schatztruhen!











(0721) 972240

FAX (0721) 97224-24

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Skunny Demo
Best.Nr. CDR2124
CD-ROM, DM 9,95

Skunny Vollvers.
Best.Nr. CDR2125
CD-ROM, DM 79,95





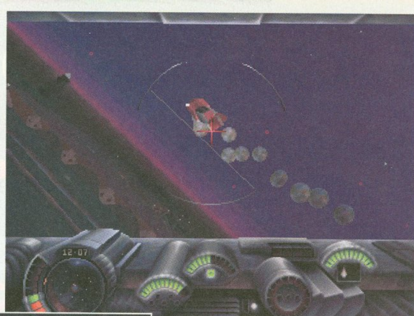
Für Jung und Alt!

Ist er nicht süß?



DARKER

Sind Sie auch genervt von Entwicklern, die sich mit den Videoaufnahmen mehr Mühe geben als beim Spieldesign? Die Action-Tröte »Darker« kennt dieses Problem nicht; hier sind beide Programmteile gleichermaßen mies.



Treffer: Unser Gegner zieht schon Rauchfahnen hinter sich her.

Böse Angreifer bedrohen den Weltfrieden – das hatten wir ja schon lange nicht mehr. Auch wenn sich beim Anblick der Intro-Diashow erste Zweifel an der Kompetenz der »Darker«-Grafiker einstellen, beruhigen salbungsvolle Worte und der in Pastelltönen gepixelte Hintergrund die Nerven. Dann taucht plötzlich der kleine Bruder des Programmierers in einem unscharfen Videoclip auf. Nachdem wir erfahren haben, daß wir gleich in unseren Gleiter steigen und die ersten Spürtrupps der bösen Halonen vernichten sollen, steigt die Spannungskurve. Gleich geht's los! Schon öffnen sich die Hangartore, mit einem Tastendruck schießen wir los und schweben lautlos über der Stadt. Nein, stimmt nicht: Ganz leise dümpelt der sphärische Soundtrack. Oder ist's vielleicht doch das Säuseln der Triebwerke?



Der Kommandant verdient sich mit der müden Missionsbesprechung keinen Ehren-Oscar

Egal, auf dem Radarschirm nähert sich ein roter Punkt. Das muß wohl einer der sagenumwobenen Gegner sein! Mit Vollgas fliegen wir drauflos, haben den Kerl im Visier und zwei Feuerstöße später ist er nur noch Geschichte. Den anderen beiden geht es nicht besser, so können wir schnell wieder zur Basis zurückkehren. Doch wo ist das Ding denn bloß? Daß wir uns die Koordinaten merken müssen, hat vorher keiner gesagt...

Nach dem ersten Crash wird das ganze wiederholt. Koordinaten gemerkt, Gegner erledigt, Koordinaten angeflogen, Bruchlandung. Nochmal, bis wir endlich sicher im Hangar stehen. Statt eines Lobes geht es aber gleich wieder weiter. Hoppla, das ist neu: Eine verwaschene Grafik zeigt kurz unseren Hangar, dann hüpft ein Kartoffelsack eine Treppe hinunter. Wie, das soll ich sein? Na, aber! OK, wir suchen erst einmal zehn Minuten die Gegner, finden sie endlich, schießen sie ab und fliegen zurück. Das Spielchen wiederholt sich, bis endlich einmal einer unserer Wissenschaftler meldet, daß eine neue Waffe entwickelt wurde. Glückwunsch, wurde auch Zeit, denn die Kanone mit den weißen Würfeln wurde langsam langweilig. Obwohl: Auffallend anders ist die neue Wumme auch nicht.

Erwähnung verdient noch die sogenannte »intelligente« Detailanpassung. Dadurch will das Programm registrieren, wieviele Grafikdetails unser PC verarbeiten kann. Wird's zuviel, wird einfach etwas weglassen – klasse! Da auf dem DX2-66 nicht gerade eine berauschende Grafikpracht entfesselt wird, ruhen unsere Hoffnungen auf dem Pentium 90 des Kollegen. Doch der zeigt genau die gleiche Tristesse. Für endgültige Ernüchterung sorgt ein Blick ins Handbuch, welches kurz und bündig erklärt, wie Sie die Spieloptionen ändern: Sie nehmen einen Texteditor, laden eine bestimmte Batch-Datei und tippen fröhlich drauflos... **(fs)**

florian stangl

Man mag den Glauben an das Gute im Menschen verlieren: »Darker« präsentiert sich unausgereifter als die meisten Shareware-Neuheiten. Die Magergrafik mag ja noch angehen, doch der Sound ist seit ZX81-Zeiten überholt und die Steuerung fast schon eine Beleidigung. Dazu das extrem stupide Spielprinzip, bei dem einem Zweifel an der geistigen Gesundheit der Designer kommen mögen.

Wäre »Darker« kostenlos erhältlich, würden wir Ihnen einen Blick darauf empfehlen. So gelacht haben Sie schon lange nicht mehr; für Sammler trashiger Videoclips ist es eine echte Fundgrube.

Angesichts des saftigen Preises bleibt aber die Frage, wann sich die ersten Lichterketten gegen dieses dunkle Spiel bilden...



darker

■ 320 x 200 Pixel
❑ 640 x 480 Pixel
❑ 1024 x 768 Pixel
❑ Hi-/Truecolor
■ S'Blaster Mono
❑ S'Blaster Stereo
■ General MIDI
■ Gravis Ultrasound
❑ CD-Audio
■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Sony Interactive
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; ausreichend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Mangelhaft

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 5 MByte
Anzahl Spieler:	1



Skaphander

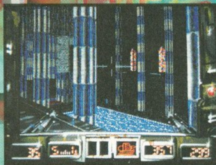
Der Auftrag

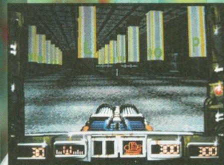


Retten Sie die Welt im Jahre 2010

3D-Action im Virtual-Reality Design









CD-ROM für PC

Computerviren sind in das Netz der Megacomputer eingedrungen, von denen alles abhängt: Nahrung, Klima, Energie, Verkehr. Einzige Chance: der Cyberpilot – Sie: Auf einem virtuellen Virenräumer, dem „Skaphander", räumen Sie auf! Absolut sauberes Echtzeit-Scrolling durch hervorragende 3D-Animation in doppelt so hoher Auflösung als bei Games dieses Genres üblich, Computerviren, tückische Fallen, Treppen, Schrägen, Durchgänge zum freien "Kosmos". Auf 15 Levels beheben Sie Schäden, überlisten Viren und machen sie unschädlich. Auf jedem Level erwartet Sie eine neue, knifflige Aufgabe.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

PINBALL ILLUSIONS

Die Flipper-Fabrik von 21st Century hat wieder zugeschlagen. Mit »Pinball Illusions« stellt sie ihr neuestes Quartett für Wohnzimmer-Wizards vor.

Der schwierigste Flipper Extreme Sports in der niedrigsten Auflösung (VGA 320 x 240)

Einmal Flipper, immer Flipper: In der neuesten Pinball-Saga von 21st Century treten wie gewohnt bis zu acht Spieler im Kampf um den High Score an. Zu Beginn dürfen Sie diesmal zwischen vier unterschiedlichen Auflösungen wählen, wobei in der höchsten (Super VGA, stattliche 800 x 600 Pixel) nur noch minimal gescrollt werden muß, um den gesamten Tisch zu überblicken. Die Scroll-Geschwindigkeit ist dreistufig einstellbar und ob normal oder unbegrenzt getiltet wird, darf man sich ebenfalls aussuchen. Außerdem beeinflußt der fünfstufige Neigungswinkel der Tische das Spieltempo.

Die Tische fordern allem voran Zielgenauigkeit, denn zuerst müssen die diversen Modi durch einen gezielten Schuß aktiviert werden. Erst dann geht's an die thematisch unterschiedlich gestalteten Aufgaben, nach deren erfolgreicher Bewältigung der fette Punkte-Jackpot winkt. Alle Tische haben drei Schläger und sind mit der üblichen Tastenbelegung (Shift-, Alt- Eingabe- und Leertaste) zu steuern.

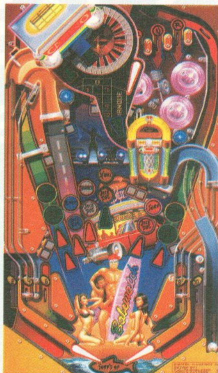
Im Robocop-Ambiente präsentiert sich »Law 'n Justice«, das Sie in die Rolle eines Polizisten versetzt und Missionen wie z.B. Bombenentschärfung oder Drogenrazzia, mehrere Warps und eine Extra-Kugel im Gefängnis bietet. Dieser Flipper spielt sich am flüssigsten und zeigt die schicksten Animationen im Punktefeld, wo man sogar aktiv in eine Schießerei verwickelt werden kann. Leider sind die Pilzpuffer recht schwer zu treffen und die unheilschwangere Musik ist auf Dauer etwas deprimierend. Spieler mit Macho-Allüren werden sich »Babewatch« zuwenden, dessen auffallendstes Merkmal das Casino und eine Jukebox sind. Der schön gestaltete Tisch bietet durch seine gute Spielbarkeit faire Chancen, auch wirklich in den Genuß der verschiedenen Boni wie etwa »Muskeltraining« oder »Surfen« zu kommen.



Eine Stufe höher aufgelöst: Law'n Justice (VGA 360 x 350)

Besonders sportliche Naturen wird »Extreme Sports« ansprechen, bei dem die scharfkurvige linke Rampe und das Sportflugzeug hervorstechen. Leider macht der Flipper seinem Namen alle Ehre und behält seine Extras aufgrund recht zickiger Performance wirklich den konditionsstarken Extremisten vor.

Ein Extra der CD-Version ist der Tisch mit den alten Wikingern, wobei die Suche nach Artefakten wie dem Gral bald langweilt. Allzuschnell verabschiedet sich die Kugel durchs Hintertürchen und so wird es schwierig, alle Sonderziele zu erreichen um in den ersehnten Wallhalla-Modus zu kommen. **(ms)**



Ein bunter Tisch für die Frauenhelden: Babewatch (in Super VGA 640 x 480)

monika stoschek

Wer den absoluten Überflipper erwartet, sollte sich bei Pinball Illusions nicht allzugroßen Illusionen hingeben – irgendwie ist das alles schon mal dagewesen. Immerhin gibt es höhere Auflösung und bei den Optionen ist das Tilten sowie der Multi-Ball-Modus nun einstellbar.

Kleine Zwischenspielchen im Punktefenster bringen zwar etwas Abwechslung, aber den vier Tischen fehlen echte Überraschungen. Das permanente »Zielschießen« langweilt hier auf Dauer etwas.

Immerhin ist die physikalische Umsetzung der Flipper zufriedenstellend. Die Soundeffekte gehen in Ordnung, was für die nervige Spiel-Musik leider nicht gilt, obwohl sie mit den Modi wechselt. An die Spritzigkeit von »Psycho Pinball« kommt »Pinball Illusions« nicht heran, ein solides Flipperspiel ist es aber allemal. Wer von der Thematik immer noch nicht genug hat, möge zugreifen.

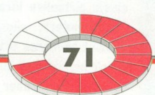


pinball illusions

- ■ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ■ 800 x 600 Pixel
- ☐ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ☐ General MIDI
- ■ Gravis Ultrasound
- ☐ CD-Audio
- ■ AWE 32

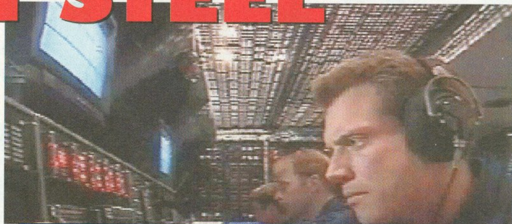
Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	21st Century Entertainment
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 50 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 8 (abwechselnd)



SILENT STEEL

Lothar Buchheims »Boot« läßt grüßen: Mit »Silent Steel« taucht Tsunami in der »Interactive Movie«-Welle ab.

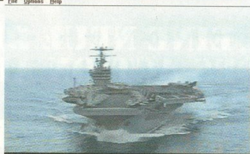


Es gibt immer nur drei verschiedene Möglichkeiten, sich zu äußern

Als Kommandant des amerikanischen Atom-U-Boots USS-Idaho befinden Sie sich mit ihrer Mannschaft auf Routine-Patrouille im Mittelmeer. Dort sorgt außer einem libyschen Pott ein noch nicht identifiziertes U-Boot für Aufregung. Zu allem Überfluß gibt es einen Verräter samt böser Intrige, die einen weltweiten Konflikt auszulösen droht. Ein umsichtiger Befehlshaber ist also an Bord gefragt...

Von Zeit zu Zeit werden die Videofilm-Sequenzen unterbrochen und Sie müssen eine von drei eingeblendeten möglichen Äußerungen anklicken. Dabei handelt es sich in der Regel entweder um Befehle an die Mannschaft oder um Rückfragen an die Offiziere. So muß z.B. über die die genaue Beobachtung und Auswertung des Sonars ebenso entschieden werden, wie über Kurs, Tauchtiefe oder die Bereitmachung der Waffensysteme. Die jeweils gewählte Möglichkeit beeinflußt den Ablauf und führt auf verschiedene Handlungsstränge. Etwa 30 verschiedene Schlußvarianten können so angespielt werden.

Im ungünstigsten Fall bedeutet eine falsche Anordnung das Aus für Sie und Ihre Mannschaft. Aus dem feuchten Grab befreien Sie sich durch Laden eines alten Spielstands oder wiederholen nochmal die zuletzt erreichte Videosequenz. Natürlich können Sie auch gleich ganz von vorne anfangen, was unter Umständen nötig ist, wenn schon in einer früheren Szene eine falsche Entscheidung getroffen und erst hinterher gesichert wurde.



Verstärkte Authenzität durch Außenaufnahmen echter Flugzeugträger, die geschickt ins Spiel eingebaut wurden

Die englische Sprachausgabe wird optional untertitelt; allerdings nur in gekürzter Form, was etwas irritierend ist. Das beeindruckende bildschirmfüllende Format der Videos ist nur auf Pentium-Rechnern ein echter Genuß. Bereits auf einem 486er mit 66 MHz kommt es zum unschönen »Einzelbild-Effekt«; dann hilft nur der Wechsel auf ein kleineres Fenster. Eine spezielle MPEG-Version ist ebenso geplant wie eine komplett deutsche Fassung mit übersetzten Untertiteln. **(ms)**

monika stoschek

Wenig Aktion – viel Film. Viel weiter kann man die Entmündigung des Spielers fast nicht mehr treiben. Ganze drei Klickmöglichkeiten und dann wieder brav zuschauen.

OK, die Filmaufnahmen mit authentischen Bildern der U.S.-Streitkräfte sind beeindruckend und die schauspielerischen Fähigkeiten der Akteure heben sich wohltuend von den sonst oft laienhaften Darstellerleistungen bei vergleichbaren Produkten ab. Doch auf Dauer wird die gut aufgebaute Atmosphäre durch das Trial-and-Error-Verfahren öde.

Außerdem sind bei den Videos Wiederholungen unvermeidbar, die spätestens nach dem dritten Anschauen langweilen. Lediglich Fans militärischen Ambientes, inklusive dazugehörigem Jargon dürften voll auf ihre Kosten kommen und sich die aus ihren Spielzügen entstandenen Filme immer wieder reinziehen. Alle anderen sollten lieber ins Kino gehen.

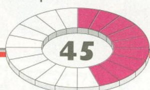


silent steel

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Interaktiver Film
Hersteller:	Tsunami
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; Deutsch in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	gut
Grafik:	gut
Sound:	gut

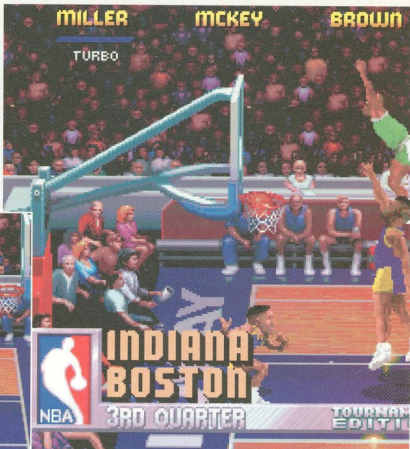
Minimum:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
CD-Belegung:	ca. 2,7 GigaByte (auf 4 CDs)
Anzahl Spieler:	1



NBA JAM

TOURNAMENT EDITION

Action statt Anspruch: NBA Jam will keine krampfhaft realistische Basketball-Simulation sein. Vielmehr gibt's kurzweilige Slam-Dunk-Orgien und herzhafte Fouls der leicht zugänglichen Art.



Einer der vielen Slam-Dunk-Techniken im Einsatz: Die Gegner können nur noch staunend zugucken; zum Abblocken ist es zu spät.

Anarchie auf dem Parkett! Die Spieler beschließen, daß es in ihrem Leben eigentlich schon zuviele Regeln gibt. Der Schiri wird gefesselt und geknebelt, die Teams auf je zwei Akteure ausgedünnt. Verschont wurde lediglich die traditionelle Basketball-Punktezählung; ansonsten benehmen sich die Sportler, als hätten sie zuviele Nike-Werbespots gesehen. Defensiv-Aufgaben beschränken sich auf Blocks, Rempler oder Boxhiebe. Mit einem Paß überbrückt man geschwind das ganze Feld und kann einen spektakulären Dunk landen.

Diese Beschreibung läßt eher an die erste Basketball-Stunde von hyperaktiven Drittklässlern denken, aber Acclaim versetzt hier gestandene NBA-Profis in den Temporausch. »Realismus? Wer braucht das?« war die Philosophie der Designer von »NBA Jam«, einem erfolgreichen Spielautomaten von Williams. Nach großen Erfolgen im Videospiele-Sektor wurde die jüngste Version namens »Tournament Edition« für den PC umgesetzt.

Mit der strategisch getränkten Herrlichkeit einer Basketball-Simulaton wie »NBA Live '95« hat das muntere Treiben nicht viel zu tun. Bei NBA Jam sehen Sie das Spielfeld von der Seite; gescrollt wird ausschließlich in der Horizontalen. Alle Teams der US-Liga NBA stehen zur Wahl und bieten jeweils drei Spieler an. Nur zwei davon sind auf dem Feld; wählen Sie anhand von statistischen Angaben in acht Kategorien wie Kraft oder Tempo ihre Lieblinge. Der dritte Mann bleibt in Reserve: Zwischen den Dritteln können Sie Auswechslungen vornehmen, was manchmal gut tut, um angeschlagene Spieler rauszunehmen. Einen Basketballer Ihres Teams steuern Sie selber; den Kameraden übernimmt wahlweise der Computer oder ein zweiter Spieler. Auch die gegnerischen Reihen lassen sich beliebig besetzen: Sofern man sich einigt, welche zwei Personen mit dem Keyboard vorlieb nehmen müssen, können vier Spieler gleichzeitig antreten.

Die eigentliche Action wird über drei Feuerknöpfe abgewickelt: Turbo, Paß und Wurf. Der Turbo sorgt nicht für beherzte Sprints, sondern löst in Verbindung mit einem Wurf in Korbnähe auch besonders spektakuläre Dunks aus. Allerdings sollten Sie die entsprechende Anzeige am oberen Bildrand im Auge halten, da man nicht beliebige lange Gas geben kann. Computergesteuerte Team-Kollegen lassen sich übrigens durch Knopfdruck dazu zwin-

Let's jam: Utopische Sprunghöhen und halsbrecherische Verrenkungen.

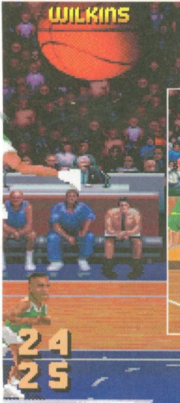
Sie haben freie Wahl zwischen allen NBA-Mannschaften. In der Halbzeit und am Ende der Partie werden die Leistungen Ihrer Schützlinge aufgelistet.

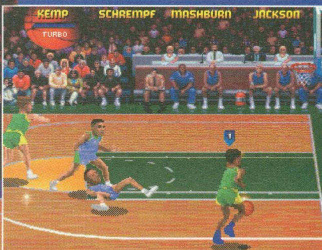


im wettbewerb

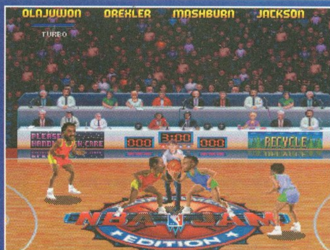
Fans von Basketball-Action mußten bislang mit dem veralteten Jordan in Flight vorlieb nehmen. NBA Jam wird deshalb mit offenen Armen empfangen. Konkurrent NBA Live '95 ist zwar anspruchsvoller und motiviert auch langfristig, bietet aber nicht so viel unkomplizierte Rasanz wie Acclaims Neuheit. NCAA 2 von Bethesda Softworks gehört auch zu den komplexeren Simulationen und ist zudem recht unübersichtlich. Unsere allgemeine Sportspiel-Referenz ist seit diesem Monat die anspruchsvolle Eishockey-Simulation NHL Hockey '96.

NHL Hockey '96	92
NBA Live '95	84
NBA JAM	**77**
NCAA 2 – Road to the Final Four	64
Jordan in Flight	63

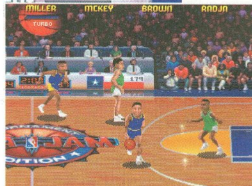




Ein beherzter Angriff von Seattle: Gegner umholen, dann unbedrängt auf den Korb zustürmen.



Schiri, go home: Den Ball darf der Referee noch zuwerfen, aber Fouls werden nicht geahndet.



Gepflegtes Aufbauspiel – mit der Turbo-Taste können wir gleich prima zu einem Spurt ansetzen

gen, Sie anzupassen oder einen Wurf zu riskieren.

Fast noch unterhaltsamer ist das Abwehrverhalten: Zum einen können Sie hochspringen, um einen Wurf abzublocken. Wesentlich erfolgsträchtiger sind geschickt angesetzte Fausthiebe, damit der Gegner den Ball verliert oder gar belämmert für ein paar Sekunden zu Boden geht. Während im »richtigen« Basketball der kleinste Körperkontakt als Foul durchgeht, sind solche Grobheiten bei NBA Jam gestattet. Im Optionsmenü stellen Sie ein, ob mitunter Extras auf dem Spielfeld erscheinen sollen. Nach dem Aufsammeln solcher Symbole hat die Spielfigur einen Ballklauversuch gut oder löst ein Erdbeben aus, das den Gegner kurzfristig außer Gefecht setzt. Der »Juice«-Modus befriedigt High-Speed-Liebhaber, denen die ohnehin rasante Spielgeschwindigkeit immer noch zu gemütlich ist.

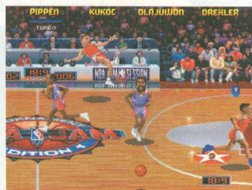
Die Grundsteuerung ist sofort kapiert; das Meistern diverser Rempel- und Slamdunk-Techniken erfordert etwas mehr Übung. Durch entsprechende Feuerknopf- und Joystick-Kombinationen lassen sich verschiedene Spezialkunstsprünge auslösen. Neben den NBA-Profis gibt es eine Reihe versteckter Spielfiguren im Programm, die man durch bestimmte Initialen bei der Namenseingabe aktiviert. Eine High-Score-Liste hütet die Kürzel der Spieler mit den besten Siegesserien. Außerdem merkt sich das Programm, gegen welche Teams Sie noch nie gewonnen haben. (hl)

SPECIAL FEATURES OPTIONS

TOURNAMENT MODE: OFF
SHOT CLOCK: 24 SECONDS
OVERTIME: 3 MINS
HOT SPOTS: ON
POWERUP ICONS: OFF
JUICE MODE : OFF
FMV : ON

OPTIONS MENU

Im Options-Menü stellen Sie ein, ob »Extrawaffen« auf dem Spielfeld erscheinen können



Autsch! Fair-Play-Pokale gibt es hier nicht zu gewinnen...

heinrich lenhardt

Abneigung gegen Handbücher von Telefonbuch-Ausmaßen? Allergisch gegen das Üben komplizierter Paßmanöver? Dann herzlich willkommen bei NBA Jam, dem Sportspiel für Leute, die eigentlich keine Sportspiele mögen. Streng genommen ist diese Automaten-Umsetzung eher dem Actionlager zuzuordnen. Die Regeln werden sehr freizügig interpretiert, das Spielgefühl ist gnadenlos unrealistisch – aber gut!

Das schnelle Passen und Gegner-Knuffen ist bei nur zwei Spielfiguren pro Team sehr schnell erlernt. Der Haken an der Sache: Zwar gibt's eine Reihe verschiedener Slam-Dunk-Varianten zu erkunden, doch mit der Langzeitmotivation eines guten Fünf-gegen-Fünf-Basketballs kann es NBA Jam nicht ganz aufnehmen.

Dieser Titel lebt allerdings gewaltig von der Stimmung, die beim trauten Zusammensein mit menschlichen Partnern aufkommt. Wenn Sie meistens alleine spielen, sollten Sie von unserer Gesamtwertung im Geiste 5 Punkte abziehen. Ist der eine oder andere Mitstreiter öfters greifbar, addiere man hingegen 5 Pünktchen dazu: Der »Party-Faktor« von NBA Jam Tournament Edition ist enorm.



nba jam tournament edition

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; sehr wenig
Sprachausgabe:	Englisch; sehr wenig
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 12 MByte
CD-Belegung:	ca. 100 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (gleichzeitig)



DUST

Als einsamer Fremder tapfer alle Abenteuer in einer Westernstadt bestehen – das ist der Stoff, aus dem die Träume verhinderter Revolverhelden sind.



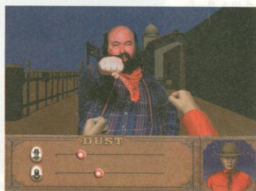
Staubige Kehle, großer Durst: Unser Klein-Eastwood schaut sich ein wenig im Saloon um.

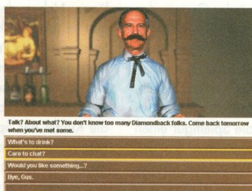
Anno 1882 in Diamondback, New Mexico. Mutterseelenallein hat es uns in dieses Wildwest-Kaff verschlagen. Außer ums nackte Überleben geht es hier darum, die Bewohner des Städtchens und ihre kleinen und großen Geheimnisse kennenzulernen. Das fängt mit Kleinigkeiten an wie »Woher bekomme ich eine Knarre?« oder »Wie überliste ich lästige Köter?« und steigert sich zu handfesten Duellen mit den Pistoleros der Gegend.

Die gerenderten 3D-Schauplätze durchstreift der Cowboy schrittweise mittels kombinierter Maus/Tastatur-Steuerung, wobei die Pfeiltasten für die Bewegungsrichtung (sprich Füße) zuständig sind und die Mausklicks die Aktivitäten der Heldenhände steuern. In erster Linie sind Sie damit beschäftigt, mit rund 40 verschiedenen Personen lange Multiple-Choice-Gespräche zu führen. Stapft ein potentieller Ansprechpartner durch die Gegend, wird er per Klick von der gemalten Spielfigur zum digitalisierten Video-Gesprächspartner, der seine Meinung in Sprachausgabe (auf Wunsch mit englischen Untertiteln) zum Besten gibt.

Der Stadtplan bietet eine Übersicht der interessantesten Örtlichkeiten. Im Saloon warten außer ein paar Drinks auch diverse Spielchen wie Poker, Blackjack und der unvermeidliche Einarmige Bandit, die eine gute Gelegenheit zum Geldverdienen darstellen. Eine Handvoll Dollars wird dringend für Zimmermiete, Drinks und ähnliches benötigt.

Was so ein richtiger Cowboy ist, der muß auch Schießübungen machen und wird in Schlägereien verwickelt, wobei auf einen speziellen Kampf-Bildschirm umgeschaltet wird. Gefundene Gegenstände wandern ins Inventar, wo sie herangezoomt und genauer untersucht werden können. Soll ein Objekt aus der Sammlung zur Anwendung kommen, wird es per Mausklick markiert und sein Icon wandert in den Hauptscreen. Allerdings ist gerade die so wichtige Handhabung der Waffe für den Cowboy alles andere als einfach. Es bedarf nicht weniger als viermaliges Klicken bis ein Schuß fällt; etwaiges nachladen nicht mitgerechnet. Zum Glück kann man beliebig oft speichern. Wer gar nicht mehr weiter weiß, kann sich zudem beim chinesischen Händler einen Tip holen. **(ms)**





Für Schlägereien und Plauderstündchen gibt es spezielle Nahaufnahmen

monika stoschek

Die Grafik bleibt in guten Ansätzen stecken, weil die Charaktere nach dem Umschalten auf die digitalisierten Videos zu äußerst ruckartigen Bewegungen verdammt sind. Somit wirken die echten Schauspieler teilweise doch wieder wie Puppen, was der Atmosphäre Abbruch tut. Zumindest die Ausarbeitung der verschiedenen Persönlichkeiten wurde detailverliebt und recht humorvoll gestaltet.

Die Puzzles sind nicht gerade schwierig, dafür werden an die Englischkenntnisse einige Ansprüche gestellt. Bei der Steuerung stört, daß der Held nicht rückwärts gehen kann, sondern sich umständlich um die eigene Achse drehen muß, um die entgegengesetzte Richtung einschlagen zu können. Im großen und ganzen ist der Handlungsverlauf relativ früh absehbar. Aber ein wenig Wildwest-Feeling kommt schon rüber, was durch Sound-Gimmicks wie wiehernde Pferde und Saloon-Musik unterstützt wird. Freunde leicht verdaulicher Abenteuerkost mit »Interactive Movie«-Einschlag können zulangen. Für gehobene Adventure-Ansprüche ist Dust allerdings ein zu kleines Häppchen.

dust

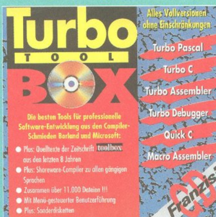
☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Cyberflix
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 18 MByte
CD-Belegung:	ca. 135 MByte
Anzahl Spieler:	1

57

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

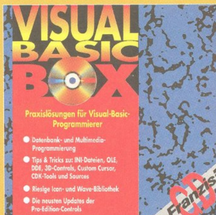
Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Leser-Votum PC PLAYER 11/95



Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 11/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

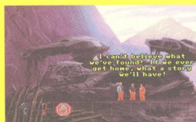
Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.
2.
3.

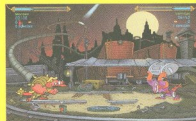
PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 10/95 – SPIELBERGS THE DIG



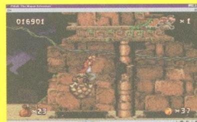
■ Demo: The Dig



■ Demo: Battle Beast



■ Demo: Fatal Racing



■ Demo: Pitfall: The Mayan Adventure



■ Demo: Primal Rage



■ Demo: Tyrian

PC Player plus 11/95 – SPIELBERGS THE DIG

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Wie ist Ihr Windows '95-Enthusiasmus?

- ❍ Hab's schon gekauft
- ❍ Werde es mir bald kaufen
- ❍ Ich warte lieber noch
- ❍ Kommt mir nicht auf die Platte

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

____

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

____

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
___	6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM	______
___	6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
___	______	______	DM	______
___	______	______	DM	______
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	5,20
	Gesamtsumme:		DM	______

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ______________________

20130252

Wenn der Daten Player mit der Fehlermeldung »Incompatible Database Version« abbricht, hat ein anderes Programm veraltete Versionen der Visual-Basic-Datenbank bei ihnen installiert. Um Ihr Windows auf die aktuelle Version dieser DLLs upzudaten, starten Sie bitte UNTER DOS (nicht Windows!) das Programm FIXDLL.BAT im Verzeichnis \DATAPLAY auf der CD-ROM.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade



Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (ab Nr. 10/95: DM 12,50; ab Nr. 3/95: DM 9,50; ab Nr. 11/95: DM 5,80)

___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
___	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.	___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
	Gesamtsumme:		DM	___

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

___	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	___	DM	___
___	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	___	DM	___
___	PC PLAYER plus Stück für je DM 12,80 der Ausgabe (ab 11/95):	___	DM	___
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
	Gesamtsumme:		DM	___

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.





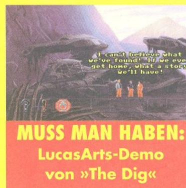
Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



11/95



MUSS MAN HABEN: LucasArts-Demo von »The Dig«

Dinos auf dem Kriegspfad **PRIMAL RAGE**

Windows 95 spielbar! **PITFALL: MAYAN ADVENTURE**

Überschlag und Schanzensprung **FATAL RACING**

Spitzen-Shareware **TYRIAN**

MIT WINDOWS-MAGAZIN
Spieletests und heiße Previews

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,-.*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 64,80,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 55,20*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 511

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 511

Hier abtrennen und gleich losschicken

Directory der CD:

DEMOS		Spielbare Demos
	ENTOMORP	Entomorph
	THEDIG	The Dig
	PRIMERAG	Primal Rage
	BATBEAST	Battle Beasts
	PITFALL	Pitfall (Win95)
	FATALRAC	Fatal Racing
	POLEPOS	Pole Position
	DARKER	Darker
	CAESAR2	Caesar 2
	TYRIAN	Tyrian
PATCHES		Updates zu aktuellen Spielen
	PHANTAS	Phantasmagoria Soundpatch
	SIMTOWER	Sim Tower Update
	HATTRICK	Hattrick Version 1.11 Patch
PERFECTO		Bonus: Demo-Version Perfect Office
PROGRAMM		Utilities
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks
SCRSCAVE		Ascendancy Bildschirmschoner
SHAREWAR		Shareware aus PC Player
	FOBATTLE	Fields of Battle

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- The Need for Speed
- Phantasmagoria
- Pitfall: Mayan Adventure
- Magic Carpet 2

PREVIEW-VIDEOS
- Albion
- In the 1st Degree

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- knapp 500 Spiele kurz getestet

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

Jetzt Pilot werden. Den Traum vom Fliegen verwirklichen. Kein Beruf wie jeder andere. Für viele eine Berufung. Die Stellen sind da. Die Schule auch.

Y&R 44-E5008

Take off now.

Unsere Cockpits brauchen neue Führungskräfte. Deswegen suchen wir junge Menschen, die hoch hinaus wollen. Hier und jetzt. Und sich von hochqualifizierten Ausbildern alles zeigen lassen, was ein Verkehrsflugzeugführer zwischen Himmel und Erde wissen muß. Mit computergestützten Lernprogrammen, Full-Flight-Simulatoren und anspruchsvollen Flugzeugen. Zwei interessante Jahre lang. In modernsten Trainingszentren in Bremen und Arizona (USA). Bei einer Schule, die weltweit in ihrem Bereich an der Spitze steht und ab sofort einzigartige Berufsperspektiven bietet: Lufthansa Verkehrsfliegerschule. Nehmen Sie jetzt Kontakt auf: Lufthansa Verkehrsfliegerschule, BRE OS/M, Flughafendamm 40, 28199 Bremen, Telefon (04 21) 55 92-460/-461, Fax (04 21) 55 92-863.



Lufthansa Verkehrsfliegerschule

AIR POWER



Auf einem fremden Planeten hat es nie nennenswerte Schiffahrt gegeben. Stattdessen durchziehen fliegende Kriegsflotten mit riesigen Zeppelinen die Lüfte.

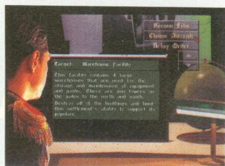


Nach langem Manövrieren haben wir die feindliche Sting endlich im Visier

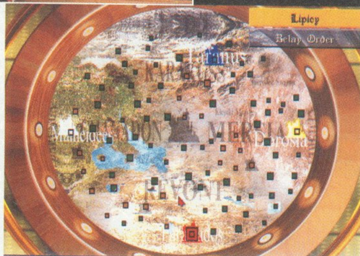
Es gibt Programmierfirmen, die schon für fast jeden größeren Hersteller gearbeitet haben. Ob das darin liegt, daß sie aufgrund überwältigender Qualität regelmäßig von Konkurrenten abgeworben werden, oder ob man sie wegen schlampiger Produkte vorzeitig aus den Verträgen entläßt, mag von Fall zu Fall unterschiedlich sein. Sicher ist nur, daß Rowan eine dieser wanderlustigen Softwareschmieden ist: Nach »Overlord« für Virgin und »Dawn Patrol« für Empire designten die quirligen Flugsimulations-Fans das Microprose-Produkt »Navy Strike«, um nun unter Mindscapes Fittichen »Air Power« herauszubringen.

Vom üblichen Weltkriegs- und sonstigem Feindbildschmumpf hat man sich dieses Mal losgesagt und die Flugaction in eine Fantasywelt verlegt. Dort tummeln sich die Menschen auf einem einzigen Kontinent, wodurch es nie zur Entwicklung großer Seeflotten gekommen ist. An deren Stelle wurden mächtige Zeppeline entwickelt, welche die Funktion von Flaggschiffen und Flugzeugträgern übernehmen. Nach dem Tod des letzten legitimen Thronanwärters steht das Land vor dem Chaos – vier Parteien streiten sich um die Nachfolge, fein säuberlich in die vier Himmelsrichtungen verteilt. Zu Beginn suchen Sie sich eine der Seiten heraus, und danach eines von vier Flaggschifffen. Damit bestimmen Sie gleichzeitig, welche beiden Flugzeugmodelle – jeweils ein leichter und ein schwerer Jäger – Ihnen im Spiel zur Verfügung stehen werden.

Auf einer gerade noch als übersichtlich zu bezeichnenden Karte markieren zahlreiche Quadrate die Dörfer und Städte des Landes. Um den Thron zugesprochen zu bekommen, sollte man zunächst genügend Ortschaften einnehmen, um die Mehrheit des Volkes auf seine Seite zu ziehen. Dann erst darf man daran denken, die Reichshauptstadt anzugreifen. Eingenommene Siedlungen bringen aber auch einen weiteren Vorteil mit sich: Sie produzieren oftmals »Verstärkungspunkte«, mit denen sich Kampfverluste der eigenen Flotte ausgleichen lassen.



Zur Eroberung einer Ortschaft müssen einzelne Missionen bewältigt werden



Auf der strategischen Karte fliegt man zwischen den Ortschaften hin- und her



im wettbewerb

Air Power überholt ganz knapp die ihren Wertungen nach fein säuberlich aufgereihten Rowan-Produkte Dawn Patrol (Erster Weltkrieg) und Navy Strike (moderne Konflikte), kann es aber nicht mit der hochkarätigen Konkurrenz aufnehmen: Das in Ehren alternde Strike Commander führt immer noch vor, wie sich stimmungsvolle Missionen, schnelle Flugaction und prächtige Landschaftsdarstellung vereinen lassen. U.S. Navy Fighters glänzt mit guter Steuerung, detaillierter Super-VGA-Grafik und ausgefeilten Missionen. Die kürzlich veröffentlichte Zusatz-CD »U.S. Marine Fighters« bringt mehrere Verbesserungen mit sich.

Strike Commander	88
U.S. Navy Fighters	84
AIR POWER	**65**
Navy Strike	64
Dawn Patrol	63

DAS ERFOLGREICHSTE SPORTSPIEL



Jetzt auch für PC CD-ROM

Windows '95 ◆ DOS ◆ Amiga 1200
PlayStation ◆ Saturn

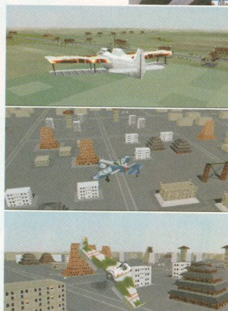
Acclaim®
Entertainment GmbH

Händler:
Jetzt bestellen
Tel 02161 / 927470
Fax02161 / 927494

Ist man zu einer neuen Ortschaft geflogen, darf man entweder Diplomatie walten lassen (meist nur bei extremer Überlegenheit erfolgreich), die Stadt belagern (mit dem Ziel, sie gefügig zu machen) oder zum Angriff blasen. Je nach Bedeutung der Siedlung stehen mehrere operative Ziele, sprich Missionen, zur Auswahl, die man in beliebiger Reihenfolge angehen kann. Hier finden sich die üblichen Einsatztypen einer Flugsimulation wieder – Bomber eskortieren, den eigenen Zeppelin verteidigen, die Lufthoheit erringen und vor allem Bodenziele ausschalten. Wer beim Kampf versagt, hat nicht gleich das ganze Spiel verloren: Dem Flottenvorrat wird die zerstörte Maschine abgezogen, danach darf man es nochmal versuchen. Wer hingegen genug hat, fliegt einfach zu einem leichteren Ziel weiter. Besonders risikofreudige Kommandanten greifen mit ihrer gesamten Luftschiffflotte die Hauptstreitmacht eines Konkurrenten an, der Verlierer scheidet aus dem Machtkampf aus.



Ein Zeppelin greift in die Kämpfe ein


Einige der schön gezeichneten Flugzeugmodelle in VGA-Darstellung

Die meiste Zeit des Spiels sind Sie mit den Luftkämpfen beschäftigt, die nach bekannter Rowan-Art serviert werden. Sämtliche Flugzeuge sind liebevoll konstruiert und mit schönen Texturen versehen, doch am Boden hapert's gewaltig: flache Landschaften und fehlerhaft »tapezierte« Bodenobjekte. Das Flugsystem ist weder realistisch noch sonderlich gut zu steuern; einige der Kampfjäger fliegen sich auch mit Joystick wie geflügelte Viehtransporter. Wenig Auswahl ist bei den Waffen geboten; man darf nur mit dem Maschinengewehr, einer einzigen Raketenart oder Bomben auf die Gegner losgehen. Daß diese sich, wie die eigenen Verbündeten, mit etwas peinlicher Sprachausgabe melden, nervt aufgrund ständiger Wiederholungen. Außerdem beschränkt die Cockpitanzeige die Sicht gewaltig, zumal eine Radaranzeige fehlt und die verschiedenen Außenansichten alles andere als ideal sind.

Auf langsamen Rechnern läßt sich von Super-VGA- in VGA-Auflösung umschalten, ferner gibt es drei Detailstufen und eine Option, die den sichtbaren Bildschirmbereich bei Geschwindigkeitsproblemen kurzzeitig verkleinert. Positiv fallen die Story-Elemente sowie die umfangreiche Einleitung auf, die einen Bogen von den historischen Zeppelinen zu den Fantasy-Luftschiffen des Spiels schlägt. **(la)**

jörg langer

Das Szenario ist ungewöhnlich, der Strategieteil für dieses Genre eine Neuerung – aber die Kämpfe? Rowan Software benutzt jetzt schon im x-ten Spiel dieselbe, nur in puncto Flugzeugmodelle geänderte Grafik-Engine. Die ist zwar einigermaßen schnell, enttäuscht aber mit flachen, häßlich texturierten Bodenflächen und fehlerhaft gepixelten Gebäuden.

Besonderes »Highlight« dabei sind Fensterzeilen, die lebhaft über die Häuserfronten hin- und herlaufen. Auch die bescheuerte Super-VGA-Treiberkonfiguration, die im Test mit zwei unserer Grafikkarten partout nicht laufen wollte, blieb der PC-Gemeinde erhalten – weshalb wird nicht einfach der VESA-Standard unterstützt?

Zum Glück macht das Kampagnensystem inklusive freier Wahl des nächsten Ziels wieder einiges wett. Hin und wieder erspart einem die Diplomatie Kämpfe, jeder Einsatz wird mit Rücksicht auf die knappen Jäger-Ressourcen der Flotte geflogen. Die Fliegerei betont mehr die Action als die Simulation und macht trotz einiger Einschränkungen eine Zeitlang Spaß.

Wenn man sich aber an den wenigen Highlights (z.B. der Bombardierung eines Bodenziels durch Zeppeline) sattgesehen hat, wird die Sache eintönig: Hier Banditen ausräuchern, da eine Flakbatterie ausschalten und dort das Flaggschiff beschützen. Insgesamt ein lobenswerter Ansatz mit stark durchwachsener Ausführung.



air power

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Flugsimulation
Hersteller:	Rowan/Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 bis 18 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte
Anzahl Spieler:	1



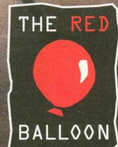
THE RED BALLOON PRESENTS:

Berlin Connection

Demnächst auf Ihrem Bildschirm

Sei schlauer als die Mauer.





Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Screen Design **EKU WAND** Draft Storyboard **PETER FRIEDRICH STEPHAN**
Storyboard **EKU WAND, STEFFEN ZIMMERMANN** Programming **MacConsult** Digital Photography **EKU WAND**
Sounds & Music **FRANK ROSMANN, JENS KUPHAL** Idea **DIETRICH MEUTSCH**
Editing & Rights **CHRISTINA KRUK** Executive Producer **HEIKE DIEDERICHS** Executive Director **EKU WAND**

CELEBRITY POKER

Eine alternde Seifenopern-Schabracke, der Vollbart-Trekkie in Zivil und ein unkomischer Possenreißer – würden Sie diese Leute an Ihren Pokertisch lassen?

Wer ist prominent? Take That vermögen ganze Jungfernscharen in Ekstase zu versetzen; der gemeine Spieletester ist hingegen schon dankbar, wenn ihn jemand beim Brötchenholen erkennt. Groß sind auch die Kluften zwischen den Geschmäckern verschiedener Kulturnationen: Mit teutonischen Prominenten kann der Durchschnitts-Amerikaner selten etwas anfangen – den Scharping würden die Amis nicht mal zum Kartenabreißen in eine Talkshow lassen. Das gilt freilich auch umgekehrt und ist zugleich ein ernsthaftes Problem für »Celebrity Poker«. Hier hängen nämlich drei US-»Promis« am digitalisierten Kartentisch, die der deutschen Zielgruppe weniger vertraut sind als die Frittenröster-Brigade im örtlichen Fast-Food-Tempel.



Unser Blatt war matt: Jonathan greift sich den Pott.



Morgan Fairchild, Inspirationsquelle zahlreicher Blondinenwitze, brütet bedächtig über ihrem Blatt

Joe Piscopo soll mal in der US-Comedyshow »Saturday Night Live« aufgetreten sein. Die läuft nicht in Deutschland, was angesichts des humoristischen Talents, das Joe in diesem Programm demonstriert, ein minderschwerer Schicksalsschlag zu sein scheint. Morgan Fairchild könnte Freunden des Seifenopern-Trashs noch eher in Erinnerung sein. In dem »Dallas«-Verschnitt »Flamingo Road« agierte die Blondine mit dem begnadeten Silberblick auch auf deutschen Bildschirmen. Der Name Jonathan Frakes löst weniger Erinnerungen aus, aber gesehen haben Sie den Knaben bestimmt schon. Er spielt in »Star Trek Next Generation« die Rolle von Commander Riker, sieht aber ohne Enterprise-Outfit aus wie der neue Außendienst-Mann von der Hamburg-Mannheimer.

Die zweite Liga der US-Fernsehakteure sitzt also in digitalisierter Videoform an einem Tisch und spielt gegen Sie Poker. Acht Varianten von »Seven Card Stud« bis zum bekannten »Five Card Draw« stehen zur Wahl und werden im deutschen Handbuch manierlich erklärt. Lästigerweise läßt sich der Zwischenstand nicht speichern, denn erst ab einem gewissen Kontostand dürfen Sie an einem Turnier teilnehmen. Und die Videos der einzelnen Akteure können langwierig werden: Wenn jeder Charakter erstmal seinen Senf abgibt oder eine Grimasse zieht, bevor er sich zum Mitbieten entschließen kann, wird's arg beschaulich. Die Skatrunde im Poinger Seniorenheim hat mehr Dynamik drauf. **(hl)**

heinrich lenhardt



Poker spielen gegen den Computer – das bietet die Shareware-Welt schon seit Jahrzehnten feil. Allerdings ohne schnarchige Schauspieler, die sich erst in sekundenlangen Videoclips ergehen, bevor sie spitzen Fingers eine Karte in die Hand nehmen.
Schon nach ein paar Runden beginnen sich die Videos zu wiederholen. Die Pressemitteilung schwärmt unverdrossen vom »spannenden Poker-abend mit Berühmtheiten«. Bei echten Hollywood-Persönlichkeiten der Größenordnung Schwarzenegger & Co. könnte dieses Konzept zumindest kurzfristig Spaß machen. Aber bei solchen Semi-Promis, deren Karriereweg noch verzweifelt im Handbuch erklärt werden muß, pokert es sich ausgesprochen matt.
Wie ist das Grauen noch zu steigern? Halma mit Komissar Rex? Trivial Pursuit mit Kristiane Backer? Celebrity Poker ist die schrill-idiotische Mogelpackung für einen der ältesten Hüte der Spielegeschichte.

celebrity poker

320 x 200 Pixel · **640 x 480 Pixel** · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · **S'Blaster Mono** · S'Blaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Poker
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; entbehrlich
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 8 oder 25 MByte
CD-Belegung:	ca. 560 MByte
Anzahl Spieler:	1



THUNDERSCAPE

Neue Rollenspielserie mit neuer Idee: Auf der »World of Aden« verknüpft SSI taktische Kämpfe mit 3D-Action.

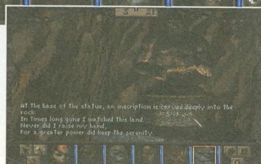
An seiner Nordgrenze beschützt seit Generationen ein Energieschild das Fantasy-Land Aden, in dem dampfbetriebene Technik und herkömmliche Magie munter koexistieren. Doch dann erwacht – wie schon ungefähr eintausendmal zuvor – das Böse und schickt seine niederträchtigen Diener aus. Bei »Thunderscape« sind das die »Nocturals«, Wesen der Nacht, die in einer hinterhältigen Aktion zunächst mal den Schild sprengen, der zwischen den Festungen Vanguard Keep und Radiant Citadel aufgespannt war.



Mit »mächtigem Schlag« verdrischt Bert einen Golem

Zwecks eiliger Reparatur suchen Sie sich einen Haufen von Helden zusammen, die man entweder »schnell« oder »detailliert« generieren kann. Für besonders Eilige gibt es eine Quickstart-Party, später drängen sich einem außerdem Nichtspieler-Charaktere als neue Begleiter auf. Nun stürzen Sie sich in die dreidimensionale Umgebung, in der man stufenlos umherläuft und auf allerhand Gegner trifft. Obwohl es Schrägen sowie Treppen und Lifte gibt, kann man nicht nach oben oder unten schauen; als Zweitperspektive steht nur Kriechen zur Verfügung.

Als weitere Neuerung darf der Spieler in Echtzeit auf heranstürmende Gegner feuern, die sich natürlich ebenso zur Wehr setzen. Beim Zusammenstoß beginnt dann aber ein taktischer 3D-Kampf, bei dem die Aktionen der Helden mit diversen Icons ausgewählt werden (z.B. spezielle Nahkampfvarianten oder Loslassen eines Zauberspruchs). Soweit die Theorie, doch in der Praxis hapert es gewaltig, da das Programm sehr willkürlich zwischen Fern- und Nahkampfmodus umschaltet. Zudem präsentieren sich die zahlreichen Monster nicht gerade als Augenweide – dank zahlreicher Braun-auf-braun-Tarnfarben bleibt man immerhin vor dauerhaften Sehschäden bewahrt.



Rätselstatuen erfordern Hirnschmalz oder den richtigen Hinweis



Dem Trollkönig nebst Gefolge wird per Zauberspruch eingeheizt



im wettbewerb

Menzoberranzan und das etwas jüngere Stone Prophet stammen beide von SSI und bieten wenig aufregende Standard-Rollenspielkost mit Gesprächen, Automap und Actionkämpfen. Bloodwings ist eine sehr eigentümliche Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel und Videoschnipseln. Das konzeptionell passable Thunderscape muß sich aufgrund zahlreicher Designfehler mit einem Platz im unteren Mittelfeld begnügen. Das schon etwas ältere Ultima Underworld 2 hingegen wartet immer noch auf einen Konkurrenten, der es vom wohlverdienten Thron der 3D-Rollenspiele stößt.

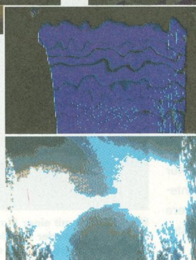
Ultima Underworld 2	94
Ravenloft 2: Stone Prophet	69
Menzoberranzan	64
THUNDERSCAPE	**63**
Bloodwings	62



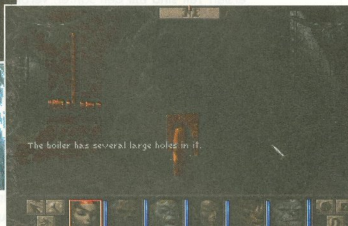
Das Inventar könnte übersichtlicher sein, denkt sich der Dampfwerfer-bewaffnete Quickfinger



Die Automap zoomt und dreht, bietet aber kaum Orientierungshilfe



Aus dem häßlichen Intro: Der Energieschild wird gesprengt.



Einige Grafikobjekte lassen sich durch Anklicken manipulieren

Die dritte Neuigkeit für Rollenspiele ist eine isometrische Automap, die aber trotz Zoomen und Drehen alles andere als hilfreich ist. Es werden nur die ungefähren Höhenverhältnisse, sowie Türen und Gegner eingezeichnet – alles andere bleibt unerwähnt und kann auch nicht manuell beschriftet werden. Überlappungen versperren die Sicht, außerdem wird die Karte immer abschnittsweise ergänzt. So werden Gänge eingezeichnet, die man noch gar nicht gefunden hat, was das gezielte Absuchen einer Karte extrem erschwert – man sieht ja nicht, wo überall die Party schon war.

Im Inventarbildschirm rüsten Sie Ihre Kämpen aus und überwachen ihre Fertigkeitswerte wie »Schußwaffengebrauch« oder »Feilschen«. Da immer nur acht Gegenstände gleichzeitig auf dem Bildschirm gezeigt werden, fällt die Verwaltung des ganzen Krams im Inventar etwas schwer. Außerhalb von Kämpfen lassen sich vier Spielstände speichern, was man aufgrund der häufigen Gefechte auch tun sollte. Eine komplett eingedeutschte Version ist laut Mindscape in Vorbereitung, und soll in Kürze erscheinen. **(la)**



Mehrere Ratten greifen uns in der Vanguard Keep an

jörg langer



Die Story hat SSI wieder gut hinbekommen, auch der Mix von Taktik- und Action-Kämpfen klingt nicht schlecht. Aber die Ausführung!

Während man teilweise seelenruhig auf direkt benachbarte Gegner schießt, führt man gleich darauf Nahkämpfe gegen Feinde, die fünfzig Meter entfernt oder hinter einer Mauer stehen. Die Automap gehört zum Unbrauchbarsten, was mir je untergekommen ist, – eine 2D-Karte wäre viel praktischer. Die Grafik rettet sich nur durch vereinzelte Lichtblicke vor dem »Mangelhaft«, übersieht man doch leicht Gegenstände und Abzweigungen aufgrund von Farbgebung und Perspektive. Seltsam, daß eine per Definition schwächliche Zauberin meiner Party viel mehr Lebenspunkte hat, als der stärkste Kämpfer. Außerdem trifft man zu häufig auf zuviele Gegner, so daß man schon allein aus Zeitgründen den einfachsten Schwierigkeitsgrad wählt. Trotzdem könnten ausgehungerte Rollenspiel-Veteranen mit diesen Fehlern leben, denn die taktischen Kämpfe an sich machen Spaß und die 22 Levels sorgen für lange Spieldauer.

thunderscape

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	SSI
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz	–
Spieltext:	Englisch; einfach
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 25 MByte
CD-Belegung:	ca. 120 MByte
Anzahl Spieler:	1



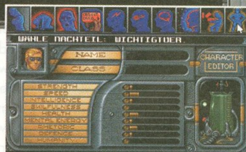
WHALE'S VOYAGE 2

Eher tranig schleppte sich das Raumschiff »Whale« durch seinen ersten Computerauftritt. Welche Verbesserungen bietet Teil 2 der Mischung aus Handels- und Rollenspiel?

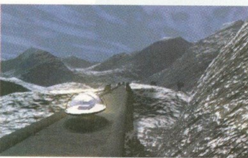
Gar undankbar ist das Universum: Glanz und Gloria der »Whale«-Besatzung vom ersten Teil sind mit den Jahren verblaßt und es ist höchste Zeit, sowohl ihr Image als auch das Konto der Helden tüchtig aufzupolieren. Erneut müssen Sie durch geschicktes Handeln und Reisen Geld verdienen, um das Raumschiff mit den nötigen Extras auszustatten. Nur so lassen sich die Waren auch auf entferntere Planeten transportieren und dort höhere Preise erzielen und zudem ist ein gutgerüstetes Schiff wehrhafter in Raumschlachten.
Wer den ersten Teil gespielt hat, darf die alte Mannschaft übernehmen oder eine neue Crew aufstellen. Die Chraktergenerierung mittels Essenzen erinnert leicht an »Ultima 6«. Sie will ebenso gut durchdacht sein, wie die Auswahl der jeweiligen Negativeigenschaft (z.B. Kaufsucht, Kälteempfindlichkeit) da anschließend jedem Besatzungsmitglied ein Beruf zugeordnet wird – und wer will schon einen tolpatschigen Arzt im Team haben?
Im Hauptmenü befinden sich Handelsoptionen für Schiffsausrüstung und Waren. Zuerst muß herausgefunden werden, wer welche Waren benötigt und wo sie am billigsten zu kriegen sind. Das dauert ein Weilchen und erfordert einige Geduld beim Umherreisen im All; hilfreich ist dabei eine ebenfalls im Hauptmenü befindliche Planeten-Übersichtskarte. Sie ermöglicht die Anwahl des gewünschten Ziels, vorausgesetzt es ist genügend Treibstoff im Tank.
Wenn Sie sich auf einen der 11 Planeten hinunterbeamen, geht's dort stufenlos oder schrittweise durch die optisch rustikal gestaltete 3D-Siedlung, wobei ein einfaches Automapping bei der Orientierung hilft. Gefundene und gekaufte Gegenstände wandern recht umständlich in die etwas klein geratenen Taschen der Gruppenmitglieder, oder werden über die Leiste mit den situationsabhängig eingeblendeten Grundfunktionen (z.B. geben, nehmen, verwenden) manipuliert. Gespräche mit Einheimischen führen Sie über Anklick-Sätze – natürlich immer auf der Suche nach gewinnträchtigen Aufgaben. Eine falsche Antwort beim Schwätzchen kann allerdings schlimmstenfalls eine Ausein-



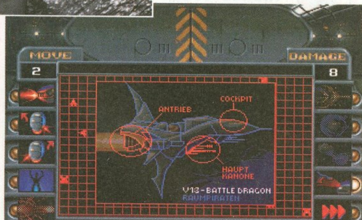
Ein Gespräch mit einer Planetenbewohnerin. Weder Grafik noch Dialogtexte zeichnen sich durch sonderlichen Feinschliff aus.



Jeder Charakter erhält auch eine Negativ-Eigenschaft verpaßt



Belanglos, aber schön: ein Bild aus dem Raytracing-Intro.



Auf dem Gitter finden die Raumkämpfe und Flüge durchs Asteroidenfeld statt. Hier wird gerade im Vordergrund ein Gegner identifiziert.



Die Händler bieten ihre Waren an

monika stoschek

Ein Knaller ist das Programm nicht unbedingt. Seine Stärken liegen wie beim Vorgänger eher in der Mischung von Rollenspiel- und Handelselementen. Nett ist die Idee mit negativen Charakter-Attributen und die eingebauten Animations-Sequenzen bringen ein wenig Pep in die ansonsten arg bescheidene Grafik.
Als eindeutig Spielspaß-mindernd erweist sich die teils hinderliche und umständliche Bedienung. Störend ist auch, für bestimmte Aktionen der Partymitglieder zwischen verschiedenen Screens hin und hergeschaltet werden muß. Zudem nervt, daß das Spiel nur an Bord der Whales gesichert werden kann. Eine gemeuchelte Crew kurz vor der kompletten Erforschung eines Planeten bringt Frust; wer will schon dauernd zwischendurch zum Speichern hochbeamen? Ein Lichtblick ist der im Vergleich zum Vorgänger etwas komplexere Spielverlauf. Design-Sonderpreise gewinnt dieser biedere Genremix aber nicht: Alles ganz brav und solide, aber weitab von sonderlichen Motivations-Eruptionen.

andersetzung mit tödlichen Ausgang für das gesamte Heldenquartett zur Folge haben, was zum abrupten Spielende führt. Ein Trost sind auf den Planeten installierte Medi-Stationen, wo sich geschwächte Charaktere laben dürfen. Ist ein Arzt in der Party, kann auch er heilen.
Lukrative Geschäfte sind meist gefährlich und so kommt es gelegentlich zu Raumschlachten mit aufdringlichen Piraten. Diese Gefechte finden rundenweise auf einem äußerst schlichten Kästchen-Bildschirm statt. Je mehr Extras Sie für Ihr Schiff durch fleißigen Handel und Wandel erstehen, desto größer ist die Chance, zu gewinnen. Wer erfolgreich ist, verbessert seine Charakterwerte (via Extra-Menü abrufbar) und kassiert obendrein den Besitz des Widersachers. Mit zunehmender Erfahrung können die Party-Mitglieder abhängig von ihrem Beruf neue Fähigkeiten, wie z.B. einschüchtern, hypnotisieren, lähmen und ähnliche Gemeinheiten erlernen. **(ms)**



Ein Ziel auf der Sternenkarte zoomt durch einen Klick heran



whale's voyage 2

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ❑ AWE 32

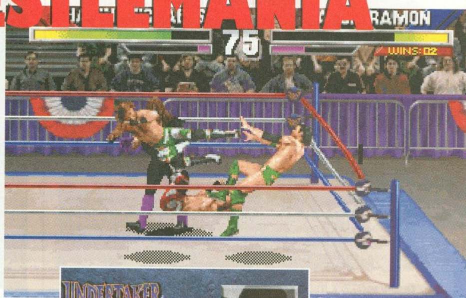
Spiele-Typ:	Handels-/Rollenspiel
Hersteller:	Neo
Ca.-Preis:	DM 80,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 5 oder 57 MByte
CD-Belegung: ca. 135 MByte
Anzahl Spieler: 1

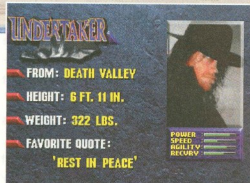


WWF WRESTLEMANIA

Muckis machen müde Männer munter: »WWF Wrestlemania« ist eine gelungene Umsetzung des amerikanischen Show-Gegrabsches.



Vierer-Action im Ring: Bei soviel Muskeln bleibt kein Auge trocken.



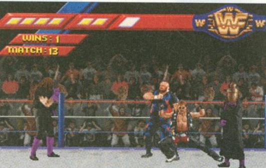
Huch, guckt der grimmig...

Man mag dem amerikanischen Wrestling noch so ablehnend gegenüberstehen, eines muß man den sich kloppenden Ringkämpfern lassen: Sie sind perfekt durchtrainiert und beherrschen ihre Tritte, Schläge, Würfe und artistischen Aktionen vollendet. Noch dazu sind die Jungs erstklassige Entertainer und können die Stimmung anheizen wie kaum ein anderer. Diese Atmosphäre wollten schon diverse Computerspiele einfangen, doch erst die Spielautomaten-Umsetzung »WWF Wrestlemania« von Acclaim kommt der verschwitzten Realität ziemlich nahe.

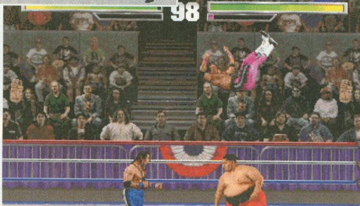
Des Ringers größtes Glück auf Erden bindet er sich in Form eines Gürtels um die maskulinen Hüften. Die breiten Bauchspeckhalter symbolisieren die verschiedenen Meisterschaften, im Falle von »WWF Wrestlemania« den Titel des »Intercontinental Champion« und des »World Wrestling Federation Champion«. Doch um beide Ehren zu erringen, genügt kein kurzer Spaziergang durch den Ring. Vielmehr erwartet Sie eine stattliche Anzahl beinharter Kämpfe gegen bis zu drei Gegner auf einmal.

Acht aus dem Fernsehen bekannte Superstars der WWF wurden fein säuberlich digitalisiert und mit all ihren speziellen Tricks und Manövern ins Spiel eingebaut. Wählen Sie z.B. den Clown Doink, der gerne mit seinem »Happy Hammer« auf den Gegner eindrischt. Mit dem »Razor's Edge« rasiert hingegen der smarte Razor Ramon am liebsten die Kontrahenten, wogegen Sumo-Ringer Yokozuna sich äußerst effektiv auf sein Opfer plumpsen läßt. Schönling Shawn Michaels wehrt sich mit dem »Sunset Flip«, der charismatische Bret Hart benutzt die »Flying Clothesline« und der schwergewichtige Bam Bam Bigelow den »Flying Dropkick«. Athlet Lex Luger setzt bevorzugt den »Vertical Suplex« ein und der unheimliche Undertaker schließlich entsorgt seine Gegner mit dem »Tombstone Slam«.

Bei der Umsetzung vom Spielhallen-Automaten auf den PC mußte zwar die Grafik wegen der geringeren Auflösung und Farbtiefe etwas leiden, doch spielerisch sind alle Finessen dabei. Die Wrestler dürfen entsprechend den lebenden Vorbildern schlagen, treten, würgen, werfen und sogar



Alles nur Show: Vor dem Match wird posiert.



So hoch fliegt ein Wrestler nur, wenn er einen kräftigen Kinnhaken erhält

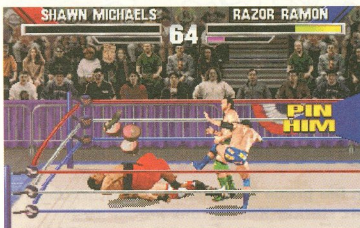
florian stangl

Ich bekenne: In jungen Jahren habe ich keine Wrestling-Übertragung versäumt und unterstütze heute noch gelegentlich lautstark den Undertaker und Bret Hart. Vielleicht bin ich deshalb für diese gelungene Umsetzung der »Clotheslines«, »Neckbreakers« und »Piledrivers« besonders empfänglich.

Wer sich nur ganz zaghaft für Wrestling interessiert, wird schon eher von der exakten Steuerung, der manierlich digitalisierten Grafik und der authentischen Soundkulisse angesprochen. Abgesehen von den grimmig dreinblickenden Muskelbergen unterscheidet sich WWF Wrestlemania nur unwesentlich von diversen Prügelspielen, allerdings stehen hier bis zu vier Heroen im Ring.

Die Anzahl der »Finishing Moves« ist erfreulich hoch und alle Manöver wurden realistisch umgesetzt. So verkommt WWF Wrestlemania zu keiner stupiden Prügelei, sondern ist fast schon eine Simulation – inklusive aller Gags und Showeinlagen.

Die Vielzahl an Kombinationen, die reizvollen Turniermodi und die Schwierigkeitsgrade sorgen für langfristige Motivation, die nicht schon beim ersten Gewinn des »Intercontinental Champion«-Gürtels abflaut.



Die Aufforderung »Pin Him« lädt zu einem Finishing Move ein

von den Seilen springen. Manche Würfe sind so vehement, daß der Gegner aus dem Ring fliegt; wer will, springt hinterher und kloppt sich draußen weiter.

Außerdem gibt es diverse Special Moves mit Baseballschlägern, brennenden Köpfen, Elektroschocks und dergleichen. Von anderen Prügelspielen hat man sich die sogenannten »Finishing Moves« abgeschaut, mit denen der bewußtlose Gegner formvollendet abserviert wird. Voraussetzung ist aber ein Gamepad mit vier Feuerknöpfen, da Sie mit einem Joystick und nur zwei Buttons unvorteilhafte Verrenkungen auf sich nehmen müssen. Als gute Alternative erweist sich die Tastatur, mit der es selbst bei den Specialmoves keine größeren Probleme gibt.

Neben den Ein-Spieler-Modi gibt es auch zwei Möglichkeiten, einen wrestling-willigen Freund zu beschäftigen. Man beharkt sich entweder im munteren Zweikampf mit beliebigen WWF-Stars oder tritt gemeinsam gegen den Rest der Truppe an und kämpft um die »Tag Team«-Meisterschaft. Wahlweise steht jedem der menschlichen Spieler noch ein computergesteuerter Kämpe zur Seite, so daß bis zu vier Muskelprotze auf einmal im Ring stehen. Dann wirkt auch die Akustik am besten: Der Live-Kommentar zweier Moderatoren wird von den Grunzlauten der Ringer und dem fanatischen Publikum fast übertönt. **(fs)**



Gegen zwei Kontrahenten auf einmal siegt es sich besonders schön

wwf wrestlemania

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	**Sportspiel**	**Minimum:**	**486er (33 MHz), 8 MByte RAM**
Hersteller:	**Acclaim**		
Ca.-Preis:	**DM 120,-**	**Empfohlen:**	**486er (66 MHz), 8 MByte RAM**
Kopierschutz:	**–**		
Spieltext:	**Englisch; wenig**	**Festplattenplatz:**	**ca. 1 – 15 MByte**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**	**CD-Belegung:**	**ca. 15 MByte**
Anspruch:	**Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**	**Anzahl Spieler:**	**1 – 2 (gleichzeitig)**
Bedienung:	**Gut**		
Grafik:	**Befriedigend**		
Sound:	**Gut**		

72

Hall of Fame

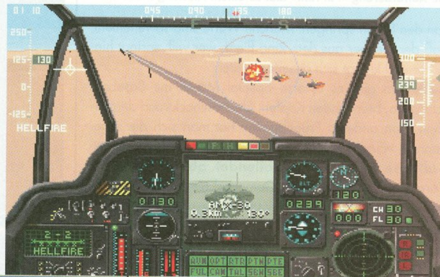
GUNSHIP 2000

Flieg, Heli, flieg: Die graue Eminenz der Hubschraubersimulationen ist trotz starker Konkurrenz immer noch einen Rundflug wert. Willkommen an Bord des Microprose-Oldies.

Hubschraubersimulationen für den PC sind Mangelware. Zwar gab es hier und da mal einen Silberstreif am Horizont, doch das erste wirklich brauchbare Spiel war »Gunship«. Für damalige Zeiten sensationelle 3D-Optik und intelligente Missionen ließen trotz EGA-Grafik die Konkurrenz vergessen. Vor vier Jahren veröffentlichte Microprose endlich den langersehnten Nachfolger »Gunship 2000«, der neben zeitgemäßer VGA-Optik sogar mit digitalisierten Soundeffekten aufwartete.

Andere Firmen spendierten so bekannten Helikoptern wie dem Apache Longbow oder dem Comanche eigene Spiele, doch Simulationsspezialist Microprose rundete die Palette mit weiteren Kampfmaschinen wie der Supercobra und Rettungs- bzw. Aufklärungshubschraubern ab. Entsprechend sind auch die Missionen ausgelegt: Sie dürfen zwar nach Belieben einen Helikopter auswählen und bewaffnen, doch für bestimmte Aufgaben empfehlen sich auch spezielle Maschinen. Geradezu sensationell für die frühen 90er Jahre war die detailreiche 3D-Grafik. Unzählige Objekte vom Haus bis zum Panzer waren im Tiefflug zu sehen, Hügel und Berge bestanden aus plastischen 3D-Polygonen. Besonders faszinierend sind die Flüge durch Häuserschluchten in Europa, die immer noch höchste Anforderungen an den Piloten stellen. Texturen oder gar Gouraud-Shading vermißte zu jener Zeit niemand, auch die teils gerasterten Flächen fielen nicht störend auf.

Liegt der Spielspaß anfänglich noch in einzelnen Missionen, reizen erfahrenere Piloten vor allem die Kampagnen. In Mitteleuropa müssen Sie sich gegen russische Aggressoren wehren, die nach dem Zerfall des Sowjetreiches gen Westen marschieren. Zweiter Schauplatz ist der persische Golf mit dem Irak als Gegner. Durch die Datendiskette »Islands & Ice« dürfen Sie außerdem zwischen den Eisbergen der Antarktis fliegen und Krisenherde bei den Philippinen beseitigen.



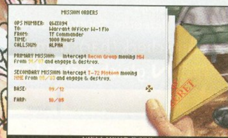
Panzerjagd in der Wüste



Das richtige Ausrüsten des Helikopters vereinfacht die Missionen

Die Steuerung schwankt zwischen action-tauglich und kompliziert; das läßt sich wie viele andere Kniffligkeiten aber einstellen, so daß Einsteiger und Profis gleichermaßen gut zurechtkommen. Zahlreiche elektronische Hilfssysteme unterstützen den Piloten beim Erfassen feindlicher Ziele oder dem manöverieren im unwegsamen Gelände. Dennoch sind die Aufgaben schwierig: Neben der Handhabung des Hubschraubers erschweren vor allem gutzielende Gegner den gemütlichen Rundflug.

Wer sich durch alle Missionen geackert hat, bastelt sich mit den Einsatzeditor (liegt der Datendiskette bei) neue Aufgaben. Die Bedienung ist erfreulich einfach, so daß auch Einsteiger schnell damit zurecht kommen. »Gunship 2000« finden Sie entweder mitsamt der Datendiskette auf CD-ROM im rund 90 Mark teuren »CD Chopper Pack« oder als preiswerte Budget-Version (ohne »Islands & Ice«) für rund 40 Mark. **(fs)**



Die Missionsbeschreibungen sind kurz und trocken

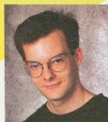
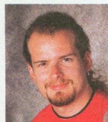
WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...die sechs Szenarien von Gunship 2000 aus jeweils rund 4.000 Objekten bestehen? Designer James M. Day standen etwa 150 verschiedene Bausteine zur Verfügung, die er mit einem Editor zusammenfügen mußte.**
- **...der damalige Chef von Microprose »Wild« Bill Stealey inzwischen mit einer neuen Firma sein Glück versucht? Interactive Magic vertreibt in den USA unter anderem »Apache Longbow« der englischen Softwarefirma Digital Integration, ebenfalls eine Hubschrauber-Simulation.**



PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.

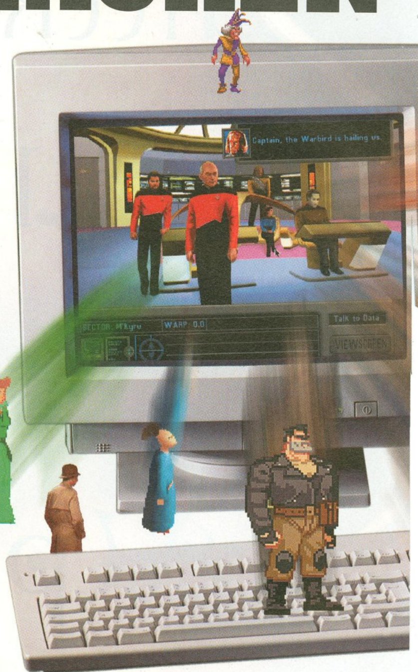

TITEL	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Florian Stangl	Monika Stoschek
Activision Fun Pack 2	★★★★	★★	★★★★	★★★★
Air Power	★	★★★	★★	★
Battle Beasts	★★	★★	★★★★	★★
Burn Cycle	★	★★	★	–
Celebrity Poker	★	★	★	★
Comanche vs. Werewolf 2.0	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
Command&Conquer Deutsch	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Crusader: No remorse	★★★	★★★	★★★★	★★★
Darker	★	★	★	★
Dust	★★	★	★	★★★
Empire 2	★★	★★★★	★★	–
NBA Jam Tournament Edition	★★★★	★★	★★★★	★★★★
NHL Hockey '96	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
PGA Tour Golf '96	★★★★★	★★	★★★★	★★★★
Pinball Illusions	★★★	★★★	★★	★★★
Primal Rage	★	★	★★★	–
Skins At Bighorn	★	★	★	★
Silent Steel	★	★★	★★	★★
Thunderscape	★★★	★★★	★	–
Whale's Voyage 2	★	★	★	★★
WWF Wrestlemania	★★★	★	★★★★	★★★

»–« Spiel konnte nicht bewertet werden


Interplay™
DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

NUSSKNACKER

Seit den frühen Anfängen hat sich im Land der Abenteuer bei Bedienung und Präsentation viel getan. Wir vergleichen die besten aktuellen Adventures und forschen nach, ob das aufgepeppte Äußere zu Lasten der Rätselnüsse gegangen ist.



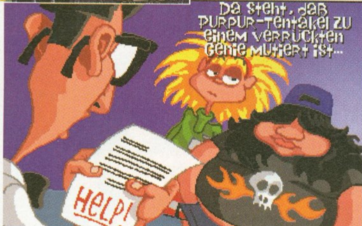
Lang, lang ist's her: Nur echte Genre-Veteranen werden sich noch daran erinnern, wie sie bei Mondschein an monochromen XT-Monitoren die ersten Textadventures wie Infocoms »Zork« spielten. Etwas später konnte man dann den grobgepixelten Roger Wilco auf Wortbefehl in »Space Quest« den Weltraum fegen lassen oder bei »Amazon« parallel zur Texteingabe unbewegliche Bilder bestaunen. Fast vergessen sind heute zickige Parser, die wagemutigen Abenteurern die abstrusesten Synonyme und abwegigsten Zwei-Wort-Sätze abverlangten. Dann trumpfte LucasArts auf und veröffentlichte zugängliche Grafikadventures à la »Maniac Mansion« oder »Monkey Island«. Später folgten Perlen wie »Indiana Jones«, Westwood zog mit mit dem Kampf gegen den garstig-komischen Malcolm aus »Legend of Kyrandia« nach.

Bessere Grafik – schlechtere Puzzles?

Der XT von damals ist heute einem Pentium mit Super VGA, 16-Bit-Soundkarte und mindestens 8 MByte RAM gewichen. Doch gerade die Adventures stellen immer noch vergleichsweise geringe Hardwareanforderungen – selbst die aufwendigeren Film-Abenteuerspiele sollten auf 66-MHz-Rechnern noch einigermaßen passabel laufen. Ein CD-ROM-Laufwerk ist mittlerweile Pflicht, denn viele moderne Abenteuerspiele setzen auf Sprachausgabe direkt von der CD. Mühevolle Tipporgien wandelten sich in präzise Mausarbeit gewichen. Ätzendes PC-Gepiepse wich orchestraler Soundkulisse und klobige Pixelfiguren animierten Minikunstwerken oder bemühten Filmdarstellern.



Im ersten Teil von Kyrandia war Hofnarr Malcolm (rechts) noch ein fieser Gegenspieler



Flippige Grafik und logische Puzzles: Day of the Tentacle bleibt auch heute noch unerreicht.

Je besser Grafik und Sound der Adventures wurden, desto stärker wuchs auch die potentielle Zielgruppe: Wer vor frühen Adventures wie »Mask of the Sun« schreiend davonlief, spielte »Day of the Tentacle« vielleicht schon allein der abgedrehten Grafik wegen. Der zweite Effekt war zum Leidwesen alteingesessener Parser-Knacker, daß die Spiele oftmals Puzzlequalität einbüßten. Ein Beispiel dafür sind Sierra-Serien wie »Leisure Suit Larry« und »Space Quest«, deren Rätselnüsse immer mehr an Quantität und Substanz verloren. Viele Adven-

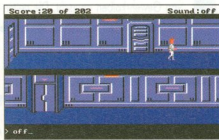
tures erwiesen sich nur noch deshalb als schwierig, weil die Puzzles extrem unlogisch gestaltet waren oder auf dumpfem Bildschirmabsuchen per Mauszeiger beruhten.

Zwischenzeitlich hat sich das Genre glücklicherweise wieder gefangen. Zwar sind die wirklich schwierigen Abenteuerspiele, die auch Profis mehrere Wochen lang beschäftigen, sehr selten geworden, doch für »Normalsterbliche« gibt es eine breite Auswahl hochwertiger Programme. Daß darunter auch Einsteiger-Produkte wie »Vollgas« sind, sollte man nicht als Untergang des Adventure-Abendlandes abtun – schließlich wollen viele Leute heutzutage die Aufmachung und Story genießen, anstatt Denk-Rauchwolken ausstoßend Rätsel um Rätsel zu knacken. So stehen klassische Textabenteuer (z.B. »Death Gate«) neben Grafikadventures (»Simon the Sorcerer 2«) und Ablegern der Action-Sparte (»Little Big Adventure«), gefolgt von technisch aufwendigen Videofilm-Vertretern wie »Under A Killing Moon« oder »Phantasmagoria«. Die 14 wichtigsten Adventures der letzten zwölf Monate stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten vor.

Adventures im Härtetest

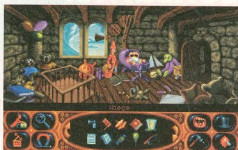
Ein Infokasten führt genre-spezifische Details auf: Mit **Story** sind Hintergrundgeschichte, Handlung und Ausarbeitung der Charaktere gemeint, bei **Puzzles** sehen Sie, wie sehr die Spiele die Rätseldichte betonen, und **Action** führt diejenigen Programme auf, bei denen teilweise auch schnelle Reaktionen über das Weiterkommen entscheiden.

Der Infokasten übernimmt die bisherigen PC-Player-Wertungen für Spielspaß, Grafik und Sound. Außerdem beurteilen wir das **Interface** nach Adventure-Gesichtspunkten: Wird das Klicken zur Qual, kommt die Tastatur zum Einsatz oder muß man sich gar durch zahlreiche Untermenüs kämpfen? Die **Zielgruppe** schließlich gibt einen Anhaltspunkt, für wen ein Spiel gedacht ist – Profis werden beispielsweise bei »Flight of the Amazon Queen« nicht allzulange beschäftigt, mit Legends Death Gate hingegen hochzufrieden sein. **(la/ms)**



Space Quest 1 war einer der Vorreiter heutiger Grafikadventures

SIMON THE SORCERER 2



Schon dem ersten »Simon the Sorcerer« wurde eine gepfefferte Portion Humor spendiert, so daß die leicht verrückte Zauberer-Story mit LucasArts-Anleihen zu einem netten Adventure avancierte. Im verbesserten zweiten Teil kommt unser Zauberlehrling Simon nicht zur Ruhe: Durch unglückliche Umstände wird Bösewicht Sordid wiederbelebt und schon muß der Magier aufs Neue für Ordnung sorgen. Mit Hilfe einer um vier Begriffe geschrumpften Icon-Leiste zieht der Tolpatsch mausgesteuert durch die Gegend, wobei man per Übersichtskarte die möglichen Ziele anwählt.

In den einzelnen Schauplätzen, darunter Hofmagier-Castings und Fast-Food-Restaurants, warten jede Menge skurriler Gesprächspartner. Diese labert man per Multiple-Choice-Verfahren an, was mit exzellenter deutscher Sprachausgabe quittiert wird. Witzige Puzzles und gewohnt putzige Grafik samt urkomischer Animationen sorgen auch ohne Super VGA für Spielspaß pur. Nur das Interface wirkt ein klein wenig angegraut: Die ausgewählten Icons bleiben nicht voreingestellt, was zusätzliche Mausklicks nötig macht.



Hersteller:	Adventure-Soft	Grafik:	gut
Interface:	solide, aber etwas umständlich	Sound:	befriedigend
Story:	sehr gut	Zielgruppe:	humorvolle Fortgeschrittene
Puzzles:	sehr gut	Test in Ausgabe:	9/95
Action:	–	Gesamtwertung:	83

STAR TREK: A FINAL UNITY



Die Trekkies jubeln: Nach Interplays »25th Anniversary« und »Judgement Rites« erfährt die Kult-Reihe die längst fällige PC-Fortsetzung durch Spectrum Holobyte. Statt Kirk & Co. steht erstmals die Mannschaft der »Next Generation«-Serie im Mittelpunkt. Während man im Raumschiff Brücke und Maschinenraum besucht, das Schiff umhersteuert und taktische Probleme meistert, absolviert die hinuntergebeamte Crew auf verschiedenen Planeten den klassischen Abenteuer-Teil. Sie steuern die aus der Fernsehserie bekannten, stellenweise etwas lieblos in die Hintergrundbilder einkopierten Star-Trek-Helden durch diverse Screens, plappern fleißig mit den Einheimischen und lösen relativ geradlinige Puzzles.

Drei Schwierigkeitsgrade, die auch mitten im Spiel geändert werden können, passen das Spiel an Ihre Bedürfnisse an. Als besonderer Clou ist die Handlung nicht-linear: Je nach der Reihenfolge, in der Sie die Einzeladventures angehen, fehlen Hinweise, oder die Lösung wird schwieriger.



Hersteller:	Spectrum Holobyte	Grafik:	befriedigend
Interface:	passabel; Raumkämpfe gewöhnungsbedürftig	Sound:	sehr gut
Story:	sehr gut	Zielgruppe:	Einsteiger, Fortgeschrittene & Trekkies
Puzzles:	gut	Test in Ausgabe:	7/95
Action:	nett am Rande, auch abschaltbar	Gesamtwertung:	82

DEATH GATE



Nachdem Haplo mit Müh' und Not einem magischen Labyrinth entkommen ist, das sein Volk seit Generationen gefangenhält, schickt ihn sein Vater auf eine wichtige Reise: Die Erbauer des Irrgartens müssen ausspioniert werden, bevor man mit ihnen abrechnet. Im Laufe des Abenteuers kommt Haplo jedoch immer mehr ins Grübeln – die anderen Rassen sind keinesfalls so bitterböse, wie ihm sein rachsüchtiger Vater weismachen will. »Death Gate« spielt auf fünf Welten, die man per hochauflösender Landkarte bereist; zusätzlich hilft eine Automap bei der Orientierung. Die teilweise animierten Raumgrafiken sehen schön aus und verändern sich durch Aktionen des Spielers, z.B. durch Aufnehmen eines Gegenstands.

Noch mehr als die spannende Story und interessanten Charaktere (bei den Gesprächen melden sich alle 40 Personen per Sprachausgabe zu Wort) werden die Puzzles betont: In guter alter Textadventure-Manier, wenn auch mit modernem Interface, stellt man Befehlssätze zusammen und löst so logisch aufgebaute Rätsel. Zudem gibt es mehrere Zaubersprüche sowie grafische Puzzles, an denen Sie in einem Extra-Bildschirm tüfteln.



Hersteller:	Legend Entertainment	Grafik:	gut
Interface:	komfortabel & effizient	Sound:	sehr gut
Story:	gut	Zielgruppe:	Adventure-Veteranen
Puzzles:	sehr gut	Test in Ausgabe:	1/95
Action:	–	Gesamtwertung:	82

LITTLE BIG ADVENTURE



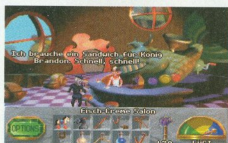
Ein Tyrann unterdrückt mit seinen Klonen die Rassen der Haasis, Dickos, Quetsche und Pummels. Diese werden grafisch ebenso putzig präsentiert, wie es die Namen vermuten lassen – »Little Big Adventure« ist mit seiner hochauflösenden Isometriegrafik ein echter Hingucker. Held Twinsen verfügt über vier Verhaltensweisen, z.B. »sportlich« (zum Rennen) oder »aggressiv« (fürs Kämpfen). Dabei muß unser Held nicht allein auf Lebens- und Zauberenergie aufpassen, sondern auch auf seine Finanzen: Heiltränke, Treibstoff oder Fahrkarten werden einem nicht geschenkt. Twinsen streift nicht nur zu Fuß durch Städte, Eislandschaften und Wüsten, sondern steuert auch mehrere Fahrzeuge.

Das Programm gehört ins Sub-Genre der Action-Adventures: Ständig rennt man vor feindlichen Klonen davon, weicht Schüssen aus oder wird von Gewehrkolben erwischt. Die netten Puzzles und der motivierende Handlungsverlauf machen diesen leichten Malus aber wieder wett.



Hersteller:	Adeline/Electronic Arts	Grafik:	sehr gut
Interface:	Tastatur; teilweise nervig	Sound:	sehr gut
Story:	gut	Zielgruppe:	reflexstarke Fortgeschrittene
Puzzles:	befriedigend	Test in Ausgabe:	12/94
Action:	reichlich & heftig	Gesamtwertung:	82

KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE



Rache ist Blutwurst: Stilgerecht meldet sich der bitterböse Malcolm via Blitzschlag in Kyrandia zurück. Mit leicht verschönerter VGA-Grafik und großen Spielfiguren präsentiert sich der scharfzüngige Serientäter in Teil 3 mit englischer Sprachausgabe (deutsch untertitelt). Malcolm wird mit einem vorbildlich einfachen Klicksystem auf die teils kniffligen, vereinzelt abstrusen Puzzles losgelassen. Kyrandia-Kenner dürfen sich nicht nur über ein Wiedersehen mit vertrauten Charakteren freuen, sondern auch über die verdrehte Welt, die man durch die Augen des Ex-Bösewichts sieht. Nett sind auch die witzige Punkteverteilung, die vielen schrillen Schauplätze sowie das neue Lügenbarometer. Letzteres bestimmt, ob Sie ungeniert lügen oder fadenscheinige Komplimente verteilen.



Durch sinnvolle Kombination zweier Gegenstände im etwas klein geratenen Inventar bastelt man neue Objekte oder ändert das Outfit des Helden. Bissige Kommentare des guten oder schlechten Gewissens und eingeblendetes Publikumsgelächter bei Mißgeschicken Malcolms sorgen für Sitcom-Flair.

Hersteller:	Westwood/Virgin	Sound:	sehr gut
Interface:	genial einfach	Zielgruppe:	fortgeschrittene Lästerer
Story:	sehr gut	Test in Ausgabe:	12/94
Puzzles:	befriedigend		
Action:	-		
Grafik:	gut	Gesamtwertung:	80

FULL THROTTLE – VOLLGAS



Mit einem anständigen Adventure-Saubermann von der Stange hat »Vollgas«-Held Ben nichts gemein. Unrasiert und rüpelhaft boxt sich der Biker durch rivalisierende Gangs, rast mit seinem Motorrad über einsame Highways und kommt nebenher noch einem Komplott auf die Spur. Der greise Corley, Chef der letzten Motorradfabrik im zukünftigen Amerika, wurde hinterrücks ermordert. Doch zu Beginn muß Ben erstmal seinen Feuerstuhl reparieren: Ohne Vorderrad fährt sich's so schlecht...

Mit einem Maus-Interface im Tattoo-Look steuern Sie den Biker in typischer LucasArts-Manier durch gezeichnete Räume, wo er Leute anquatscht und Objekte einsammelt. Alles andere als typisch ist der gering angesetzte Schwierigkeitsgrad – Profis haben das Roadmovie-Adventure in spätestens zwei Tagen durch. Dafür ist die Atmosphäre unschlagbar, die gezeichneten Charaktere hängen in Sachen Mimik und Persönlichkeit die gängige »Starbesetzung« interaktiver Filme locker ab.



Hersteller:	LucasArts	Grafik:	sehr gut
Interface:	gut; im Action-Teil schwammig	Sound:	sehr gut
Story:	sehr gut	Zielgruppe:	Trickfilmliebhaber, Cineasten & Einsteiger
Puzzles:	ausreichend	Test in Ausgabe:	7/95
Action:	nicht ganz leichte Fahrsequenzen	Gesamtwertung:	80

KING'S QUEST 7

Bei Sierras betagtester Adventure-Serie kann von Altersschwäche keine Rede sein – im Gegenteil: Die bis dato eher konservativ verpackte Königsfamilie präsentiert sich grafisch im völlig neuen Look. Trickfilmreif spazieren die beiden Heldinnen unter Windows durchs Märchenland.

Mutter Valanice hat beschlossen, daß Töchterlein Rosella so schnell wie möglich unter die Haube kommen soll. Eine heftige Debatte darüber stürzt beide unversehens mitten hinein ins Abenteuer, durch dessen sechs Kapitel die Damen abwechselnd gelenkt werden. Der generalüberholte Mauszeiger blinkt an interessanten Stellen, zeigt mögliche Richtungen an oder befördert auf Klick einen Gegenstand ins Inventar.

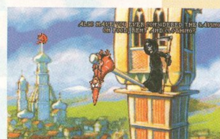


Liebevoll ausgestattete Schauplätze in Super-VGA und witzige Zwischensequenzen begeistern im wahrsten Sinne des Wortes jung und alt, während sich Adventure-Profis mit schmerzverzerrten Gesicht abwenden. So ist »King's Quest 7« am ehesten für gemeinsame Familien-Sessions geeignet, wobei das Trickfilm-Aussehen und die feine deutsche Sprachausgabe über einige Puzzleschwächen hinwegtrösten.

Hersteller:	Sierra	Grafik:	sehr gut
Interface:	simple Standard-Bedienung	Sound:	gut
Story:	gut	Zielgruppe:	Prädikat »für die ganze Familie«
Puzzles:	befriedigend	Test in Ausgabe:	2/95
Action:	-	Gesamtwertung:	76

DISCWORLD

Bei Psygnosis' Gag-Anhäufung handelt es sich um eine Umsetzung der weltweit bekannten »Scheibenwelt«-Serie von Terry Pratchett, deren rund 20 Bände viele alteingesessene Fantasy-Clichés durch den Kakao ziehen. Der subtil-humorige Erzählstil des britischen Großverdieners konnte zwar nicht 1:1 ins gleichnamige Computerspiel übertragen werden, trotzdem gefällt das Ergebnis: Durch eine ausgefeilte, umfangeiche Story hampeln beliebte Discworld-Charaktere wie »Tod« oder Rincewind.



Die Handlung dreht sich in vier Kapiteln um einen bösen Drachen, der die chaotische Doppelstadt Ankh-Morpok terrorisiert. Diese verändert sich im Laufe des Spiels, so daß z.B. aus einem Friseurladen eine Zahnarztpraxis wird. Erwähnenswert ist auch das Inventar, das als Tausendfüßler-Truhe hinter unserem Helden herläuft. Während die Puzzles zahlreich und stellenweise extrem hinterhältig sind, präsentieren sich viele der Gags auf biederem Slapstick-Niveau.



Hersteller:	Psygnosis	Grafik:	befriedigend
Interface:	gute Standard-Bedienung	Sound:	befriedigend
Story:	gut	Zielgruppe:	Profis & Scheibenwelt-Fans
Puzzles:	befriedigend	Test in Ausgabe:	5/95
Action:	-	Gesamtwertung:	75

PRISONER OF ICE

Auch Infogrames hat sich für »Prisoner of Ice« eine Buchvorlage ausgesucht. Als Hintergrund dient H.P. Lovecrafts »Call of Cthulhu«, bei dem die sogenannten Großen Alten ihre garstigen Diener auf die Menschheit loslassen. Als amerikanischer Geheimagent der 30er Jahre wird der Spieler in unheimliche Vorkommnisse auf einem U-Boot verwickelt. Nach der Flucht vor zwei blaustichigen Froschmonstern besucht er die Falkland-Inseln, ein Nazi-Schloß sowie weitere Schauplätze.

Alle Charaktere des Spiels bewegen sich mit Render-Animationen durch gezeichnete Hintergrundbilder. Ab und zu gibt es Nahaufnamen untersuchter Objekte zu sehen; zur Auflockerung sind einige grafische Rätsel (z.B. richtiges Anordnen magischer Symbole) enthalten. Die Puzzles sind für Fortgeschrittene konzipiert, aber nicht sonderlich zahlreich, und leiden etwas am gefürchteten Bild-Absuch-Effekt. Vor zeitkritischen Stellen der Marke »ein Tentakel greift nach mir« wird automatisch gespeichert. Außerdem können Besitzer alter Grafikkarten von Super-VGA- auf VGA-Auflösung umschalten.

Hersteller:	Infogrames	Grafik:	gut
Interface:	Standard-Bedienung	Sound:	sehr gut
Story:	befriedigend	Zielgruppe:	unerschrockene Fortgeschrittene
Puzzles:	gut	Test in Ausgabe:	7/95
Action:	einige zeitkritische Stellen	Gesamtwertung:	74

MYST

Einer der größten CD-ROM-Verkaufserfolge in Amerika ist »Myst«. Das ungewöhnliche Adventure gefällt mit aufwendiger Super-VGA-Grafik selbst höchsten ästhetischen Ansprüchen. Nach über einem Jahr ist kürzlich eine komplett eingedeutschte Version erschienen. »Komplett« bedeutet in diesem Fall, daß auch viele Bilder neu gezeichnet werden mußten. Denn die meisten Textpassagen sind in Steintafeln eingraviert, stehen auf Pergamentrollen oder in in Büchern. Sie sind also Bestandteil der Grafik und nicht nur eingeblendeter Text.

Myst unterscheidet sich von typischen Grafik-Adventures, da es weniger das Ansammeln und Kombinieren von Gegenständen betont. Stattdessen bekommen Sie viele grafische, mechanische und sogar akustische Rätsel vorgesetzt. Da müssen Generatoren aktviert oder künstliche Inseln bewegt werden; allerlei seltsame Räume sind zu durchwühlen. Großer Wert wird auf die Story gelegt, die sich mit vielen Texten und sporadischen Videoschnipseln langsam entfaltet: Ein uraltes Buch saugt den Spieler in eine Inselwelt, von der er wieder zu entkommen versucht. Der einzige Schwachpunkt der ansonsten tadellosen Konvertierung ist die lieblose Sprachausgabe.

Hersteller:	Broderbund	Sound:	befriedigend
Interface:	ebenso einfach wie gut	Zielgruppe:	ästhetisch anspruchsvolle Puzzlefreunde
Story:	gut	Test in Ausgabe:	9/95
Puzzles:	befriedigend		
Action:	-		
Grafik:	sehr gut	Gesamtwertung:	73

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



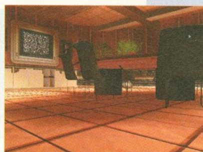
Nicht nur wegen seines Aussehens könnte man Renegades Helden Joe King für den jüngeren Bruder von Indy Jones halten – das gesamte Spieldesign erinnert an eine Kreuzung der LucasArts-Adventures »Indiana Jones 4« und »Monkey Island«. Was Story und Puzzles anbelangt, müßte der Amazonas-Flieger zwar noch ein wenig dazulernen; trotzdem ist das einsteigertaugliche Spiel eine Urwaldreise wert. Die im tiefen Regenwald angesiedelte Befreiungsaktion nimmt sich selbst nicht sonderlich ernst und bietet altbekannte, liebgewonnene Standardkost.

Eine starre Iconleiste mit einem nur vier Gegenstände gleichzeitig zeigenden Inventar bezeugt das rustikale Spieldesign ebenso, wie das mehrfache Hin- und Hergeklicke für einen einzigen Befehl. Dafür gibt sich Amazon Queen als durchweg fair: Die Gegenstände sind nicht winzig klein in der Grafik versteckt, der Held kann grundsätzlich nicht sterben oder in Sackgassen geraten. Dialoge laufen im typischen Satz-Auswahlverfahren ab, die deutsche Sprachausgabe wirkt allerdings laienhaft. Wer die Nase von multimedialer Opulenz mit viel Firlefanz um wenig Spiel gestrichen voll hat, wird dieses solide Spiel mögen.



Hersteller:	Renegade	Grafik:	befriedigend
Interface:	solide Bedienung, aber fummeliges Inventar	Sound:	befriedigend
Story:	befriedigend	Zielgruppe:	Einsteiger
Puzzles:	befriedigend	Test in Ausgabe:	6/95
Action:	–	Gesamtwertung:	71

UNDER A KILLING MOON



Wenn ein Spiel auf gleich vier CDs daherkommt, kann man nur hoffen, daß die Qualität des Programms der Quantität nicht allzusehr hinterher hinkt. Auf den ersten Blick hat Access diese Klippe umschifft – der Hauptdarsteller des interaktiven Krimis bewegt sich recht lässig durch die edle 3D-Grafik.

Under A Killing Moon spielt im radioaktiv verseuchten San Francisco des Jahres 2024, entsprechend wirkt alles ein wenig heruntergekommen – inklusive des Protagonisten. Der versucht seiner Dauerpleite Herr zu werden, indem er mysteriöse Geschehnisse aufklärt. Dazu bedarf es einiger Recherche, also Absuchen der Schauplätze und Multiple-Choice Zeugenbefragung. Die amerikanische Sprachausgabe wird auf Wunsch deutsch untertitelt. Das permanent notwendige Umschalten zwischen Bewegungs- und Interaktionsmodus wirkt allerdings hinderlich. Erschwerend kommt hinzu, daß bei der Spurensicherung oftmals Filigranarbeit nötig ist und der Ersatz-Marlow manchmal unfreiwillig gegen Türen läuft.



Hersteller:	Access	Grafik:	gut
Interface:	etwas umständlich durch Modus-Wechsel	Sound:	gut
Story:	befriedigend	Zielgruppe:	fortgeschrittene Krimi-Fans
Puzzles:	befriedigend	Test in Ausgabe:	1/95
Action:	–	Gesamtwertung:	71

DRAGON LORE



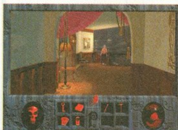
Als Kleinkind wurden Sie des nachts von einem Diener aus dem Schloß Ihres Vaters gerettet. Der Burgherr wurde nie wieder gesehen und Sie wuchsen bei dem erwähnten Angestellten auf. Jahre später, Sie sind gerade vom Kühemelken zurückgekehrt, verrät Ihnen der Ziehvater Ihre wahre Herkunft. Um in die Fußstapfen Ihres richtigen Daddys zu treten, der zufälligerweise einer von zwölf wahnsinnig mächtigen Drachenreitern war, müssen Sie eine gefahrvolle Wanderung über zwei vollgestopfte CDs unternehmen.

Schrittweise läuft man durch Drehen und Vorwärtsgehen in schön gezeichneten Landschaftsbildern umher, sporadisch werden prächtige Zwischenanimationen gezeigt. Dragon Lore verknüpft Elemente aus Adventures und Rollenspielen – von ersteren rühren die (leider relativ seichten) Puzzles, letztere machen sich mit detaillierter Bewaffnung und Action-Kämpfen bemerkbar. Hierbei werden die Gegner mit wildem Schwertgefuchtel oder hastig zusammengeklickten Runenzaubern bezwungen. Um das Spiel schließlich zu gewinnen, muß man möglichst viele Drachenfürsten auf seine Seite ziehen.



Hersteller:	Mindscape	Grafik:	gut
Interface:	passabel; beim Kämpfen konfus	Sound:	befriedigend
Story:	gut	Zielgruppe:	Einsteiger & Fortgeschrittene
Puzzles:	mangelhaft	Test in Ausgabe:	2/95
Action:	Echtzeit-Schwertgefuchtel	Gesamtwertung:	69

PHANTASMAGORIA



Serienkünstlerin Roberta Williams bricht wieder mal alle Rekorde – ihr lang erwartetes Grusical beansprucht nicht weniger als sieben CDs. Der Platzbedarf mag kaum verwundern, denn für das komplette Spiel wurden Schauspieler gefilmt und die Videos exakt in die schicke Computer-Grafik kopiert. Entsprechend edel sieht es dann auch aus, wenn die Hauptdarstellerin Adrienne das gerade erstandene Landhaus bezieht. Dort geht's nicht mit rechten Dingen zu: Böse Geister ergreifen von ihrem Partner Besitz, was für einige zwischenmenschliche Probleme sorgt...

Lange Wege im und ums Geisterhaus bleiben Adrienne nicht erspart. Selbst wer mit dem Cursor auf die eingebaute Vorlauftaste klickt, muß viel Geduld beweisen, bis die Heldin jeweils zur Stelle ist. Wem es dank Sounduntermalung und Grafik zu grausig wird, kann eine zensierte Version ohne Splatter-Szenen spielen. Ein rot eingefärbter Mauszeiger deutet auf wichtige Objekte und Stellen hin; die Puzzles sind extrem einfach.



Hersteller:	Sierra	Grafik:	gut
Interface:	Locker-leicht mit Maus, aber viel Warten auf die Spielfigur	Sound:	sehr gut
Story:	gut	Zielgruppe:	eher Horrorvideo-Freunde als Puzzle-Knacker
Puzzles:	mangelhaft	Test in Ausgabe:	10/95
Action:	–	Gesamtwertung:	68

Mo - Fr 11:00 - 17:00 Uhr Telefax 02204/57096

Spacegames CD professional
Die besten Weltraum-Action Spiele für Ihren PC. U.a. enthalten: Asteroid, Battle Star, Blasteroids, Galaga, Major Striker, Overkill, Spacebats, Thunder Zone, Win Trek, uvm.
Art.-Nr. S004 .... nur 14,90 DM

205 Games Edition 3/95
Die aktuellste Mustang Spiele-CD. 205 PD & Shareware Spiele aus den Bereichen Aktion, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows.
Art.-Nr. G005 .... nur 9,90 DM

Die Flight CD
Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware-Szenerien und AddOns zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ohrenschmaus.
Art.-Nr. D011 .... nur 22,90 DM

Night Owl 17
Die bekanne Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellsten Ausgabe. Enthält Bürosoftware, Spiele, ClipArts, DTP, Fonts, Animationen, DFÜ, Utilities, Magazine, uvm.
Art.-Nr. N001 .... nur 39,90 DM

Astronomie CD Professional
Diese CD enthält ausgewählte Programme zu Thema Astronomie wie z.B.: Astrocalc, PC-Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Celipse, Solar System, PC-Sonnenbahn, usw.
Art.-Nr. A003 .... nur 14,90 DM

Razor Mix Volume 4
CD-ROM mit 20 Programmen versch. Thematik u.a. Gehälter & Bezüge, Banl- & Postleitzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik, 70 Treiber und erste Win 95-Programme
Art.-Nr. R002 .... nur 17,90 DM

Razor Mix Volume 3
CD-ROM mit 40 Werbespielen, brandneue Level und Zusätze für Heretic, der brandneue Erotikhit Dr. Love, Tips & Tricks, Anwenderprogramme und viele Treiber.
Art.-Nr. R001 .... nur 17,90 DM

Pinball CD professional
Auf dieser CD finden Sie folgende Flipperspiele: Willi`s Pinball, Super Android, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Protec Pinball, Julietta und Spider Pinball
Art.-Nr. P009 .... nur 14,90 DM

Sportgames CD professional
Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radrennen und Turmspringen. Lassen Sie sich dieses Sportspielespektakel nicht entgehen.
Art.-Nr. S003 .... nur 14,90 DM

Megastorm Games Doppel-CD
Mehr als 1000 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CD`s. Action, Arcade, Abenteuer, Denkspiele, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Mindscape-Bonus-CD.
Art.-Nr. M004 .... nur 29,90 DM

Communication II
Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Leben benötigen. Massenweise Programme für: BTX, ISDN, Internet, Voicemail, Compuserve, uvm.
Art.-Nr. C006 .... nur 49,90 DM

Soft World 95
95 Programme für Win 95 wie z.B.: Dienstprogramme, Datenübetragung, Programmierung, Bürosoftware, Musik/Sound, Grafikbearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, uvm.
Art.-Nr. S002 .... nur 25,90 DM

Top Win 95
Diese günstige CD-ROM enthält brandneue Programme und Utilities für Windows 95.
Art.-Nr. T013 .... nur 24,90 DM

Win pack 95
Alles, was Sie jetzt brauchen. Windows 95-Softwarekatalog, interaktive Antwortsammlung, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit Spiele, uvm
Art.-Nr. W003 .... nur 66,90 DM

C64'er CD-ROM für Amiga und PC
Diese CD entält u.a. 120 "64er"-Programmservicedisketten von 8/84 - 5/94 als Disk-Images, 100 "64er"-Sonderheftdisketten, "Personal C64" in der neuesten Version, und vieles mehr.
Art.-Nr. C003 .... nur 27,90 DM

D-Atlas für Windows
Routenplanung für Deutschland. Über 14.000 Orte, 104 Bereichskarten und 24 Citypläne. Europa-Atlas mit über 4.000 Orten 23 City-Pläne. World-Atlas mit Städten und Ländern.
Art.-Nr. D009 .... nur 47,90 DM

D-Info 1995
Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Auswahl eines Ortes über die PLZ. Bundesweite Identifikation des Teilnehmers über die Telefon Nr. Für DOS und Windows
Art.-Nr. D007 .... nur 47,90 DM

D-Jure Deutsche Gesetze Gesamtausg.
Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersichtsliste mit Paragraphenüberschriften, komfortable Suchfunktionen, Notizfunktion zu den Gesetzestexten, Ausdruck der Gesetze.
Art.-Nr. D010 .... nur 47,90 DM

Geo City Route
Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD sind 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte. Dynamisches Zoomen im Stadtplan mit höchster Detailtreue.
Art.-Nr. G006 .... nur 89,90 DM

GeoGrafix
Der Reise- und Informationsatlas mit Routenplaner. Vektorkarte mit Bundes,- Landes,- Kreisgrenzen. frei zoom- und skalierbar, Ausführliche Hotelführer, uvm.
Art.-Nr. G004 .... nur 89,90 DM

Geo Route
Egal wohin sie wollen, Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die vollelektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße.
Art.-Nr. G002 .... nur 59,90 DM

Intr'acter Volume 1 Music Interaktiv
Inteaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos.
Art.-Nr. I002 .... nur 29,90 DM

ADAC Special Gebrauchtwagen 95
Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM: ca. 700 in Deutschland erhältliche Gebraucht-KFZ's mit Preisen ab Baujahr 1986 in der großen Multimedia-Datenbank.
Art.-Nr. A002 .... nur 69,90 DM

ADAC Special Auto 1995
Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM: ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimedia-Datenbank. Großes Farbbild zu jedem Auto.
Art.-Nr. A001 .... nur 69,90 DM

Motorad Disc Vollversion 2
Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reifenfreigaben, 3000 Händler, Auspuffanlagen mit Sounds und mehr als 4000 Farbbilder.
Art.-Nr. M001 .... nur 49,90 DM

WinBTX Mozart (Vollversion)
Ein Multimedia BTX-Decoder mit Features wie z.B.: CEPT-Protokoll, Photo-BTX, BTX-Sound- und Sprachausgabe, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen & turboschneller Bildaufbau.
Art.-Nr. W002 .... nur 37,90 DM

Ran an die Kohle `95
Das Programm für jeden Arbeitnehmer. Verringern Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch legale Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar!
Art.-Nr. R003 .... nur 25,90 DM

Focus Ratgeber Medizin
1000 deutsche Top-Ärztinnen und- Ärzte: Was Sie leisten. Vierzehn Krankheitsfelder: Wie man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist.
Art.-Nr. F003 .... nur 149,80 DM

Das Wunder unseres Körpers
Die faszinierende Entdeckungsreise in das innere des menschlichen Körpers mit Bau und Funktion des Organismus. 172 Animationen, 45 Minuten gesprochener Text, 100 Farbbilder.
Art.-Nr. D015 .... nur 249,00 DM

Deutsche Rechtschreibung
Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitete und aktualisierte Fassung mit 115.000 Stichwörtern.
Art.-Nr. D014 .... nur 54,90 DM

Video News 95 INTERAKTIV!
100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Kommentaren und ca. 200 Bildern. Zusätzlich 24 Filmausschnitte.
Art.-Nr. V001 .... nur 28,90 DM

PC Lexikon INTERAKTIV
Lexikon mit über 2000 Fachbegriffen, 340 Bildern, Animationen und Audiodateien rund um den PC, inkl. 3 Ratgebern zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben.
Art.-Nr. P007 .... nur 54,90 DM

PC Check
Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Pentiumtest, RS Commander Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Perfomance)
Art.-Nr. P010 .... nur 39,90 DM

Patchwork 2 & 3 Doppel-CD
Patches, Treiber, Freshups für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garantiert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber, Patches usw. für Windows & OS/2.
Art.-Nr. P008 .... nur 46,90 DM

WordStar 2.0
Textverarbeitung und DTP in einem Paket.Ob einfaches Memo, Serienbrief oder farbenfrohe Broschüre. Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen.
Art.-Nr. W004 .... nur 89,00 DM

Der rosarote Panther
Der schärfste und coolste Kater jetzt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildschirm-Entertainment der Extraklasse mit: extravaganten Bildschirmschonern, Filmausschnitten und Bildern.
Art.-Nr. D012 .... nur 64,90 DM

NHL Hockey 95
Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams, Videoclip-Highlights der echten NHL-Action und NHLPA-Spieler, Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafike
Art.-Nr. N002 .... nur 99,90 DM

Fifa International Soccer
48 internationale Teams und 960 Spieler mit jeweils 13 untersch. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation. Begleitet von digitalisierten Sprechchören und Buhrufen.
Art.-Nr. F004 .... nur 99,90 DM

Rugby World Cup 1995
Lebensecht modellierte Spieleranimationen in 3D. Verblüffend realistisches Gameplay, Rucks, Mauls, Lineouts, Scrums. Original Videosequenzen runden dieses Spiel ab.
Art.-Nr. R004 .... nur 99,90 DM

NBA Live 95
Durch die einzigartige Feldperspektive, kombiniert mit hochauflösenden Präsentationsbildschirmen im TV-Stil, ist NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie.
Art.-Nr. N003 .... nur 119,90 DM

Mirage
Ein mystischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält ca. 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken.
Art.-Nr. M003 .... nur 119,90 DM

Fuzzy`s World Weltraum Minigolf
So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten losgelöste Bahnen. Fuzzy`s World unterstützt alle wichtige Sprachen der Erde.
Art.-Nr. F009 .... nur 46,90 DM

Tilly's CD-ROM Shop Bestellhotline 02204/57086

Clip-Art Cornucopeia
Walnut Creek CD-ROM mit mehr als5000 schwarz/weiß Grafiken in den Formaten PCX und WPG. Diese Grafiken sind besonders gut für DTP geeignet.
Art.-Nr. C005..nur 44,90 DM

DTP-Grafiken Volume 1
Enthält mehr als 760 der schönsten DTP-Grafiken wie z.B.: Rahmen, SnowTime, Card Art, Aufmacher, Heraldik, Design Studio. Formate: EPS, CVG, PCX und IMG-Format.
Art.-Nr. D002..nur 79,90 DM

DTP-Grafiken Volume 2
Auch diese CD enthält wieder copyrightfreie Grafiken aus ziemlich allen Bereichen. Ob alte Automobile, alte Werbegrafik, Rahmen, Schmuckrahmen alles ist vertreten.
Art.-Nr. D003..nur 79,90 DM

DTP-Grafiken Volume 3
Diese CD-ROM enthält mehr als 1500 exclusive Vektorgrafiken in den Formaten CDR, CVG, EPS, IMG, PCX und TIF. Und das ganze natürlich copyrightfrei.
Art.-Nr. D004..nur 79,90 DM

DTP-Grafiken Erotic Art
600 MB exclusive erotische Grafiken. Mit dieser CD-ROM erhalten Sie endlich Fülle von hochwertigen und erotischen, frei skalierbaren Grafiken für fast jedes DTP-Programm.
Art.-Nr. D005..nur 79,90 DM

Initiale & Monogramme Volume 2
28 Initialzeichensätze im Pixe & Vektorformat, 115 exclusive Monogramme, Copyright in der Anwendung, 120 schöne alte Grafiken. CD-ROM inklusive Übersichtsbuch.
Art.-Nr. I004..nur 39,90 DM

Initiale & Monogramme Volume 1
40 wunderschöne Initialzeichensätze, Copyright in der Anwendung, Formate: IMG, PCX, TIF. CD-ROM inklusive Übersichtsbuch.
Art.-Nr. I003..nur 39,90 DM

Free Objects Volume 1 & 2
100 fotografische Objekte für kreatives Fotocomposing, Werbeillustration, Computer-Art, Multimedia. Hohe Auflösung & farbkorrigiert.
Free Objects Vol. 1 Art.-Nr. F006...nur 139,90 DM
Free Objects Vol. 2 Art.-Nr. F007...nur 139,90 DM

Photo Make-Up Professional 2.0
Das ideale Bildbearbeitungsprogramm, die aus Ihren Grafiken mehr machen wollen. 20 Übergangseffekte, Verwalten und Anlegen von Bilderkatalogen und vieles mehr.
Art.-Nr. P005..nur 52,90 DM

Pixel Perfect
Diese CD-ROM enthält mehr als 2000 Bilder aus den Bereichen Tieren, Geschäft, High Tech, Sport, Staaten und Ländern, Transport und Medizin. Formate: PCX, BMP, TIF, usw.
Art.-Nr. P006..nur 29,90 DM

Corel Artschow 5
CD-ROM mit den 3000 besten Zeichnungen, die mit Corel Draw erstellt wurden. Natürlich können Sie alle Zeichnungen editieren und weiterverwenden. Inkl. Begleitbuch in Farbe.
Art.-Nr. C004..nur 89,90 DM

Corel Draw-Vorlagen
Mehr als 450 Grafiken in den Formaten PCX, BMP und TIF-Format erwarten Sie auf dieser umfangreichen CD-ROM. Inkl. veränderbarer Vorlagen wie z.B.: Urkunden, Karten, usw.
Art.-Nr. C002..nur 29,90 DM

Six Pack Fullhouse
Der zweite pangalaktische Donnergurgler für Ihren PC. Enthalten sind die 6 CD's Wizard Games II, Forte, Ty-Culture Mix, MO-Mix, DTP-Grafiken-Archiv & Connect it.
Art.-Nr. S001..nur 39,90 DM

Deutsche Shareware Volume 2
Deutsches Menü und mehr als 1500 deutsche Sharewareprogramme aus allen Bereichen wie z.B.: Auftragsbearbeitung, Adreßverwaltung, tolle Spiele, Grafik, Tools uvm.
Art.-Nr. D001..nur 24,90 DM

ACHTUNG!!!!!
Wenn nicht anders angegeben sind alle CD-ROM's auf jeden PC (mind. 2MB / 386 / Festplatte) mit Windows und DOS lauffähig.

10 Pack Professional (komplett deutsch)
Diese Pack enthält fogende CD's :Kreuzworträtsellexikon, Englisch Sprachtrainer, Fotoshow Hawai, Magic 3D, Die Pecelinis, ROM-Side Screensaver, und viele mehr.
Art.-Nr. P004..nur 59,90 DM

FAX CARTOONS
Über 100 Fax-Cartoons von Puth Butschkow und Wildi Felmy erwarten Sie auf dieser CD. Die starke Vollversion für Windows. Formate: EPS, BMP, PCX und natürlich Corel Draw.
Art.-Nr. F002..nur 36,90 DM

Take One
Universelles Grafik- und Animationsprogramm. Steigen Sie ein in die Welt der Multimedia Animationen und Präsentationen. Mit Take One erstellen alles ganz einfach.
Art.-Nr. T012..nur 47,90 DM

[redacted]

Pegasus 1/95
Diese CD-ROM enthält mehr als 1800 Sharewareprogramme aus den Anwendungsbereichen Datenbanken, DFÜ, Spiele, Grafik, Tools, Screensaver, Packer, Treiber, und ,und ,und......
Art.-Nr. P001..nur 32,90 DM

Pegasus OS/2 Warp
Sehr hilfreiche Sharewaresammlung für IBM`s Betriebssystem OS/2. 650 MB Sharewareaus den Bereichen Multimedia, Datenbanken, Grafik, DFÜ, Icons, Bitmaps, Compiler, uvm.
Art.-Nr. P002..nur 32,90 DM

Pegasus Games Doppel-CD
2 CD's mit mehr als 1800 Sharewarepielen für DOS und Windows. Enthält z.B: Action, Abenteuer, Geschicklichkeit, Brett- und Ballerspiele. Inkl. 200 Städte für Sim City 2000
Art.-Nr. P003..nur 32,90 DM

Internet Wegweiser
Internet ist in! Das weiß wohl jeder. Mit dieser CD-ROM erhalten sie mehr als 25 Sharewareprogramme, Hilfsprogramme, Tips und Tricks erleichtern Ihnen den Einstieg.
Art.-Nr. I001..nur 19,90 DM

CDV-Game Power Volume 3
Mehr als 130 brandaktuelle Spiele wie z.B.: Andromedas Erbe 1, Air Fight, Nightmare, Smokey the Dragon, Gold Monkey 2.1, Cyber Tarot, Bingo, Recycle Mania Jazz Jackrabbit.
Art.-Nr. C001..nur 19,90 DM

Finanzen pur! 1995
Enthält 200 brandaktuelle Sharewareprogramme aus den Bereichen: Allgemeine Geld- & Businessprogramme, Rechnungs-Auftragsbearbeitung, Geld, Fibu, Kasse, uvm.
Art.-Nr. F001..nur 19,90 DM

German Only Volume 4 Doppel-CD
Die topaktuelle deutschsprachige CD-ROM. Enthalten sind Lottoprogramme, Utilities, Lexikas, Finanzprogramme, Spiele, DOS Utilities. Inkl. Bonus CD: Win 0130.
Art.-Nr. G001..nur 39,90 DM

TOP 111-Serie

Jede CD-ROM enthält 111 tolle Programme

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Softwaresammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten. Doch jetzt gibt es endlich die Top 111-Serie. Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält jede CD-ROM 111 leistungsfähige und sinnvolle Sharewareprogramme zu dem Thema, das Sie interessiert! Die TOP 111-Serie gibt zu vielen Anwendungsgebieten.

Je CD-ROM 11,90 DM

Büro	Art.-Nr. T001
Deutsche Shareware	Art.-Nr. T002
Deutsche Spiele	Art.-Nr. T003
Grafik Helfer	Art.-Nr. T004
Lernspaß	Art.-Nr. T005
OS/2 Tools	Art.-Nr. T006
Spiele	Art.-Nr. T007
Tools für DOS	Art.-Nr. T008
Tools für Windows	Art.-Nr. T009
Windows Shareware	Art.-Nr. T010
Windows Spiele	Art.-Nr. T011

Tilly's CD-ROM Shop
Graf Adolf Str. 24
51429 BGl. Bensberg
Telefon 02204/57086 Telefax 02204/57096
Bestellannahme Mo - Fr 11:00 - 17:00 Uhr

Bestellen können Sie natürlich auch formlos schriftlich per Brief, Fax, Postkarte oder noch einfacher mit dem vorgedruckten Coupon.
Wir haben keinen Mindestbestellwert jede Bestellung ist bei mir willkommen. Bestellen Sie am besten noch heute, damit Sie schon in wenigen Tagen Ihre neuen CD-ROM's ausprobieren können.
Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim durchsehen meiner Anzeigen.

Mit freundlichem Gruß

Stefan Tillmann

Versandkosten:
Inland Nachnahme 10,00 DM
Inland Vorkasse (Scheck) 6,00 DM
Inland Vorkasse (bar) 0,00 DM
Ausland nur gegen Vorkasse (bar oder Euroscheck) 10,00 DM

Absender:

Datum / Unterschrift

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Art.-Nr.	Titel	Preis

Shareware und Public Domain

GRABENKÄMPFE



...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Version von »Fields of Battle«.

Wer hätte das gedacht: Ein Shareware-Strategieprogramm hängt so manchen Vertreter der Profi-Konkurrenz in Sachen Bedienungsfreundlichkeit ab.

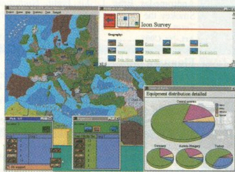
In der Regel ist die Trennung zwischen Profiprogrammen und Shareware klar: Trotz allem Einzelkämpfer-Idealismus bleibt letztere in der Qualität klar hinter der hochpreisigen Konkurrenz zurück. Ab und an wird aber auch Shareware veröffentlicht, die zumindest in einigen Punkten mithalten kann, in diesem Monat z.B. zwei erstaunlich bedienungsfreundliche Strategiespiele für Windows.

Fields of Battle

Während es viele Programme gibt, die den Zweiten Weltkrieg taktisch oder strategisch abhandeln, wird der Erste Weltkrieg eher stiefmütterlich behandelt. Von ethischen Bedenken einmal ganz abgesehen, fanden die Auseinandersetzungen größtenteils in Form verlustreicher, sinnloser Grabenschlachten statt, bei denen Geländegewinne von einigen Kilometern als ungeheure Erfolge gewertet wurden. Eine dänische Softwarefirma hat nun ein Programm veröffentlicht, bei dem bis zu sechs Parteien den Ersten Weltkrieg nachspielen können: Das Deutsche Kaiserreich, Österreich-Ungarn und die Türkei stehen als Mittelmächte gegen die Entente-Staaten England, Frankreich, Russland und Italien, sowie deren afrikanischen Kolonialtruppen. Alle Parteien können vom Computer in fünf Schwierigkeitsstufen gesteuert werden – der »Expert« stellt auch für gute Spieler einen Gegner dar.

Das Geschehen findet sehr abstrakt auf einer Europakarte statt, die in verschiedene Provinzen wie z.B. »Berlin« oder »Normandie« eingeteilt ist. Beim Anklicken einer Provinz erscheint ein Fenster, das mittels Icons Terrain, Infrastruktur und vorhandene Kampfeinheiten zeigt. Zum Bewegen von Truppen werden diese einfach vom einen Fenster zum nächsten gezogen, wobei man durch Gedrückthalten der Shift-Taste auch mehrere Typen aus verschiedenen Herkunftsprovinzen gleichzeitig anwählt. Nach Beendigung des Zugs werden die Schlachten ausgetragen, auf Wunsch mit einer winzformatigen, wenig ansehnlichen Animationssequenz, bevor die nächste Partei dran ist.

Die Karte verfügt über mehrere Anzeigefunktionen wie »Terrain« oder »Wirtschaftskraft«, zudem kann man sich verschiedene Statistiken anschauen. Besonders gelungen ist die Online-Hilfe, die über den politischen Hintergrund genauso zu berichten weiß, wie über die Truppentypen und deren exakten Kampfwerte; allenfalls das fehlerhafte Englisch fällt hier negativ auf. Die registrierte Version bietet sieben neue Szenarios, die jeweils einige weitere Einheitentypen einführen. So gibt es Spione, Panzer, Zeppeline, Eisenbahnen und U-Boote, aber auch Eisenbahnsaboteure. Das achte Szenario fängt wie die Shareware-Version im Jahre 1914 an, enthält aber sämtliche Truppentypen.



Viele Anzeigefunktionen wie Terrainkarte und Statistiken helfen bei der strategischen Planung



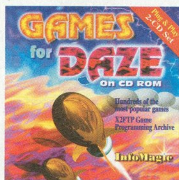
Fields of Battle ist dank konsequenter Windows-Ausnutzung einfach zu steuern

FIELDS OF BATTLE

Genre: Strategiespiel	**Läuft unter:** Windows
Hersteller: Bevelstone Prod.	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 6 MByte	**Vollversion:** ca. DM 65,–

CD Games for Daze

Spieleprogrammierer haben es in Deutschland schwer. Nicht nur, daß sie sich mit den Unzulänglichkeiten des PCs herumschlagen müssen, obendrein gibt es auch kaum Informationen über den PC und über Programmiersprachen, wenn es speziell um Spiele geht. Die Finnen haben es da besser. Dort gibt es einen Universitäts-Server, dessen Sysop es sich zur Aufgabe gemacht hat, alles Mögliche zur Spiele- und Demo-Programmierung zu sammeln. In den USA hat die Firma InfoMagic das CD-Paket »Games for Daze« veröffentlicht, in dem auf 2 CDs der Inhalt des Finnland-Servers enthalten ist. Rund 550 MByte an hochkarätigen Pro-



Spieleprogrammierer aufgehorcht: »Games for Daze« ist vollgepackt mit hochkarätigen Programmierer-Informationen.

grammierer-Informationen schlummern auf der einen CD. Ein angehender Programmierer findet so gut wie alles, was er zur Spieleprogrammierung benötigt: Grafik- und Soundroutinen, Tips zur Spiele-Entwicklung, Konverter-Programme auch für die exotischsten Formate und Hilfen für verschiedene Compiler-Systeme. Was hier an Informationen vereinigt ist, wird man so schnell nirgendwo finden. Als Zugabe enthält die CD den GNU-C-Compiler für MS-DOS, mit dem zum Beispiel das Spiel »Magic of Endoria« programmiert wurde. Die zweite CD ist vollgestopft mit Spiele-Demos von Profi-Spielen sowie Editoren und Patches.

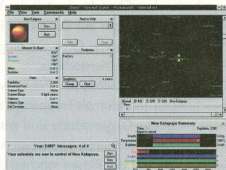
»Games for Daze« kostet 40 Dollar (30 Dollar für die beiden CDs plus 10 Dollar Versand per Air Mail) und muß direkt bei InfoMagic in den USA bestellt werden. Die Bezahlung wickeln Sie am einfachsten über eine Kreditkarte ab. Bestellungen können per Fax (001 520 526 9573), per E-Mail bei »orders@infomagic.com« oder per WWW bei »www.infomagic.com« erfolgen.

GAMES FOR DAZE

Genre: Spiele-Programmier-CD	**Läuft unter:**	**DOS + Windows**	
Hersteller: InfoMagic	**Sprache:**	**Englisch**	
Festplattenplatz: variabel	**Preis:**	**40 Dollar**	

Stars!

»Stars!« ist ein komplexes Weltraum-Strategiespiel, läuft unter Windows und bringt einen Mordsspaß. Altbekanntes Spielziel ist es, den Weltraum zu bevölkern. Ausgehend von einem Heimatplaneten schickt der Spieler Forscher-Raumschiffe los, um neue Planeten zu erkunden. Temperatur, Gravitation und Radioaktivität müssen für eine Besiedlung genau so passen, wie die vorhandenen Rohstoffe – sonst haben die Siedler keine Chance. Der neue Planet kann wiederum weitere Schiffe aussenden oder sich ganz um die Ausbeutung von Rohstoffen kümmern. Abhängig vom technologischen Stand, der ebenfalls entwickelt sein will, können verschiedene Anlagen und Raumschiffe gebaut werden. Gespielt wird im Jahresrhythmus. Nach spätestens fünf bevölkerten Planeten hat der Spieler alle Hände voll zu tun, die Übersicht zu behalten – ein klarer Fall für Logistik-Experten. **(hf/la)**



»Stars!« ist ein Weltraum-Strategiespiel, das unter Windows läuft und so manchem Profi-Produkt etwas vormacht

STARS!

Genre: Strategiespiel	**Läuft unter:**	**Windows**	
Hersteller: Star Crossed Software	**Sprache:**	**Englisch**	
Festplattenplatz: ca. 3 MByte	**Vollversion:**	**ca. DM 90,–**	

GRENZENLOS & FEHLERLOS

Nicht nur zur Edel-Flugsimulation »Flight Unlimited« gibt es einen neuen Patch. Auch das zwei Jahre alte »Rebel Assault« wird vom Hersteller nochmals verbessert.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über akute Fehler in professionellen Spielen sowie Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing**. E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.**

Ohne Limit

Durch das Patchen von **Flight Unlimited** auf Version 2.0 werden zwei Bugs in den physikalischen Formeln sowie zwei Anzeigefehler beseitigt. Zudem sollten jetzt alle Joysticks erkannt werden und der Overflow-Fehler bei Verwendung alter Maustreiber nicht mehr auftreten. Das Variometer des Segelflugzeugs »Grob« wird um den Faktor »Energiekompensation« ergänzt. Die Schwierigkeiten beim Kalibrieren mancher Joysticks wurden noch nicht beseitigt, Looking Glass verspricht in Bälde ein weiteres Update.

Modem-Kreuzzug

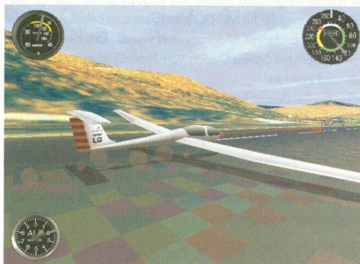
Greenwood bietet für registrierte Kunden einen kostenlosen Patch an, um die Mehrspieler-Probleme bei **Crusade** (siehe Bugreport der letzten PC Player) zu beseitigen. Nachdem das Update gestartet wird, patcht es automatisch das auf der Festplatte befindliche Hauptprogramm. Zusätzlich kann man nun in Landgütern den begehrten Truppentyp der Ritter mustern.

Rebellen-Update

Während manche Hersteller ein Spiel schon kurz nach der Veröffentlichung zu vergessen scheinen, kümmern sich andere noch Jahr und Tag um ihre Kunden. Man könnte es aber auch vorsichtig »Verspätung« nennen, wenn LucasArts nach fast zwei Jahren einen Patch auf Version 1.8 zum Megaseller **Rebel Aussault** anbietet. Damit sollen sporadische Interrupt-Konflikte kein Thema mehr sein und Soundkarten auch auf DMA 0 betrieben werden können. Die auf manchen Rechnern unsaubere Joystick-Abfrage wurde ebenso korrigiert die die Inkompatibilität mit bestimmten DOS-Extendern.



Neuer Patch zu altem Spiel: »Rebel Assault« saust immer noch durchs Star-Wars-Universum


Das Segelflugzeug von »Flight Unlimited« fliegt sich nun etwas einfacher

Lords der Langeweile

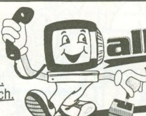
Domark macht sich die Mühe, zur Fantasy-Schlaftablette **Lords of Midnight 3** einen umfangreichen Upgrade anzubieten. Der Helden-Bildschirm wurde umgebaut und zeigt nun hinter dem Charakterportait das Wappen der Fraktion, mit welcher die Figur zur Zeit alliiert ist. Außerdem werden alle Charaktere in vier Gruppen eingeteilt: Helden, Schurken, Neutrale und Verstorbene.

Das Volk der »Goldenen Feen« wird nun ausführlich beschrieben und kann als Truppentyp rekrutiert werden. Drei neue magische Gegenstände sind enthalten: Eine Diplomatie-Axt (!) zum leichteren Anwerben von Gefolgsleuten, eine weitere Axt, mit der Riesen mächtig dreinschlagen können, sowie ein Schwert, das die Ermüdungserscheinungen bei Alleinreisenden unterdrückt.

Weitere Patches

Zu **Sim Tower** exisitiert ein Update, das zwei Probleme mit der Speicherfunktion behebt, sowie einige kleinere Bugs (Zitat: »Die haben Sie wahrscheinlich gar nicht bemerkt!«). Das Grusel-Adventure **Phantasmagoria** arbeitete bislang mit Soundblaster-16-Karten nicht richtig zusammen, was nun behoben sein sollte. Der neueste Patch zu Rowans **Dawn Patrol** unterstützt weitere Grafik-Chips, außerdem soll das Flugmodell verbessert worden sein.

Von Rolf Nobis kommt noch ein Tip zum Cheatmodus von **Mechwarrior 2**: Wer per Diskeditor in der Datei MW2SHELL.EXE die Zeichenkette **btllmstr** durch **btllmstr** ersetzt, kann auch den dritten geheimen Mech (»Battlemaster«) steuern. **(la)**



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Software-Versand

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da! Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5 "

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Air Power	**DV**	**74,99**
Aladdin	DA	59,99
Battle Isle 2	**DV**	**39,99**
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.Manager Hattrik	DV	77,99
Colonization	DV	49,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Crusade	**DV**	**79,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Meister	DV	54,99
Die Siedler	**DV**	**49,99**
Dschungelbuch	**DV**	**59,99**
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
F14 Fleet Defend.+Data	**DA**	**24,99**
Hardball 4	DA	84,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**32,99**
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Micromaschines 2	**DA**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	DA	34,99
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Illusion	**DA**	**59,99**
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Screamball Flipper	DA	59,99
Sensible Golf	**DV**	**59,99**
Sim Tower	DV	x79,99
Sim Town	DV	x69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Star Trek 2	DV	82,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	**DA**	**54,99**
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp.Tycoon + Editor	**DV**	**69,99**
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. - Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

11th Hour	DA	x89,99
A4 Network	DV	87,99
Aces o. t. Deep Data3,5"	**DV**	**39,99**
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	DV	99,99
Action Soccer	DV	74,99
Air Power	**DA**	**74,99**
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99

Ascendancy DV 79,99

Apache Longbow	**DV**	**79,99**
Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Battle Isle 3	**DV**	**82,99**
Bioforge	DV	87,99
Buried in Time	**DV**	**79,99**
Blue Planet	**DV**	**74,99**
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Crusade	**DV**	**84,99**
Crusader	DV	x89,99

Dark Forces DV 69,99

COMMAND & CONQUER CD - ROM voll deutsch **89,99**
US Version auf Anfrage

PC-CDRom

Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Day of Tentacle	**DV**	**39,99**
Dune 2	DV	39,99

Dung. Master 2 DV 87,99

EA Sports Rugby	DA	82,99

Fade to Black DV 89,99

Flight Comander 2	**DV**	**69,99**
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**79,99**
Frankenstein	**DV**	**94,99**
FX - Fighter	DV	79,99
Hardball 4	DA	79,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DV	x89,99
HI - Octane	DV	87,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Human Recal	**DV**	**99,99**

Formula One Grand Prix 2
Erscheinungstermin ca. mitte November
Vorbestellungen empfohlen ! CD-ROM voll deutsch **99,99**

Inca Teil 1 und 2	DV	69,99

Endlich voll deutsch !!
Jagged Alliance DV 89,99

Jewels of Oracle	DV	84,99
Kaiser deluxe	DV	59,99
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV	62,99
Knights o. Xentar	**DV**	**89,99**
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	DA	79,99
Last Dynasty	DV	79,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Live Action Football	DA	79,99
Lukas TOP Adventure	**DV**	**78,99**
o Day of Tentacle		
o Indina Jones 4		
o Monkey Island 2		
Lost Eden	DV	79,99
Machiavelli t. Prince	DV	87,99
Magic Carpet 1+ Data	DV	94,99
Magic Carpet 2	**DV**	**x89,99**
Magic Carpet 1 Data	DV	39,99
Mechwarrior 2	**EV**	**79,99**

PC-CDRom

Micromaschines 2	DA	74,99
Mission Critical	**DV**	**79,99**
Myst / voll deutsch	**DV**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	**DA**	**87,99**
NBA Live 95	DA	89,99

Need for Speed DV 89,99

NHL Hockey 96 DV 89,99

Perfect General 2	**DA**	**79,99**

PGA Tour Golf 96 DA 89,99

Phantasmagoria	**EV**	**87,99**
Phantasmagoria	DV	x87,99
Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Illusions	**DA**	**64,99**
Pitfall	**EV**	**79,99**
Powerhouse	**DV**	**62,99**
Primal Rage	**DA**	**79,99**
Prisoner of Ice	DV	87,99
Psycho Pinball	DV	69,99

Rebel Assault DV 39,99

Saga of Aces	DA	59,99
Sam & Max	DV	78,99
Sensible Golf	**DV**	**64,99**
Sim City 2000 Compilation - mit allen Data´s	**DV**	**89,99**
Sim Tower	DV	x79,99
Sim Town	DV	x69,99
Simon t.Sorcerer 2	**DV**	**74,99**
Slipstream 5000	DA	69,99
Space Quest 6	**DV**	**79,99**
Star Trek 3 -		
The Final Unity	**DV**	**99,99**
Star Trek Techn.Manuel	EV	69,99
Star Trek Omnipedia	EV	74,99
Stonekeep	DV	x94,99
Superkarts	DA	89,99

RIFLE EXPERT
Battle Isle 3 Schatten des Imperiums
CD-ROM deutsche Version Ab Windows 3.1 unterstützt Windows 95 **82,99**

PC-CDRom

Super Streetfighter 2	**DA**	**39,99**
Termial Velocity	**DA**	**69,99**
The Atlas	DV	59,99
The Scroll	DV	59,99
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
Ul Unser Autorennen	DA	69,99
US Navy Fighter	DV	89,99
US Navy Fighter Data	**DV**	**44,99**
USS Triconderoga	DV	79,99

Vollgas DV 84,99

Warlord 2 Deluxe	**EV**	**79,99**
Warcraft	DA	77,99
Werewolf vs.Comanche	EV	69,99

Angebote !

solange Vorrat reicht !!

CD 1942 Pacific A.W.Gold	**DA**	**49,99**
CD 7th Guest	**DA**	**24,99**
CD Anstoss+Worldcup	**DV**	**29,99**
CD Beneath Steel Sky	**DV**	**29,99**
CD Burntime	**DV**	**19,99**
CD Dawn Patrol	**DV**	**29,99**
CD Day of Tentacle	**DV**	**39,99**
CD Der Patrizier	**DV**	**39,99**
CD Die verrückte Rallay	**DV**	**39,99**
CD Formula One GP	**DA**	**34,99**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV**	**34,99**
CD Indy Car Racing	**DA**	**29,99**
CD Labyrinth of Time	**DA**	**34,99**
CD Lands of Lore	**DV**	**34,99**
CD Mega Race	**DV**	**29,99**
CD NHL Hockey 94	**DA**	**34,99**

Sonderangebote !

CD Master o. Magic DV
CD X-Com Terror.....DV
CD Tank Commander DV
CD Falcon Gold DV
CD Ravenloft 2 DA
CD Panzergeneral DA
CD U.F.O.+Master o. Orion DV

Solange Vorrat reicht
Preis je Spiel
NUR **49,99**

ca. Ende November
Warcraft 2 DV x79,99

Whales Vojage 2	**DV**	**79,99**
Windows 95/Update		**195,-**
Wing Commander 3	**DV**	**97,99**
Woodruff and.....	DV	77,99
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	DA	62,99

CD Pirates Gold	**DV**	**34,99**
CD Privateer + aller Data´s	**DA**	**34,99**
CD Rebel Assault	**DV**	**39,99**
CD Royal Flash Flipper	**EV**	**39,99**
CD Sim City	**DV**	**24,99**
CD Space Hulk	**DV**	**34,99**
CD Star Trek 1	**DV**	**29,99**
CD Strike Comand.+Datas	**DA**	**34,99**
CD Super Streetfihter 2	**DA**	**39,99**
CD Syndicate +Data	**DV**	**34,99**
CD Ultima 7 Compilation	**DA**	**34,95**
CD Ultima Underw. Teil 1+	**DA**	**34,95**
CD Wing Comand. 2+Datas	**DA**	**34,99**
PC 3,5 F14 Fleet Defender und Missionsdiskette	**DA**	**24,99**

LÖSUNGEN

Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Cyberia	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Discworld	**19,-**
Dungeon Master 2	**19,-**
Flight o.t.Amaz.Queen	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Phantasmagoria	**19,-**
Prisoner of Ice	**19,-**
Simon t. Sorcerer 2	**19,-**
Star Trek Final Unity	**19,-**
Ultima 8	**19,-**

über 200 Lösungen vorrätig

Original Creative Labs Produkte:

Soundblaster 16 Value mit IDE	179,99
Soundblaster 16 Pro mit IDE	249,99
Soundblaster 16 Pro mit IDE und CSP	299,99
Soundblaster AWE 32 Value mit IDE	359,99

FRANKENSTEIN
Through the Eyes of the MONSTER
voll deutsch, auf CD- ROM
3 D generierte Grafiken,
plastische Soundeffects und
ein hervorragender TIM CURRY
in der Rolle des Dr. Frankenstein.
Ein super interaktives ERLEBNISS.
94,99

Gravis Analog Pro	**59,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**189,99**

Thrustmaster Produkte :

Joyst. Flight 2	**149,99**
Joyst. Flight Pro	**269,99**
Joyst. F 16	**289,99**
Mark II Wappon - Control System	**199,99**
Lenkrad T1 incl. - Fußpedale	**259,99**
Paddles	**219,99**

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurations-probleme Call&Play Hotline anrufen und nach Frank Klein fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813 !
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

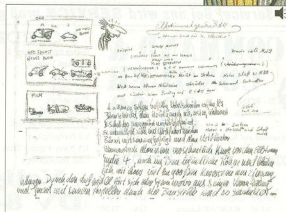
Test: »Das Werner-CD-ROM«



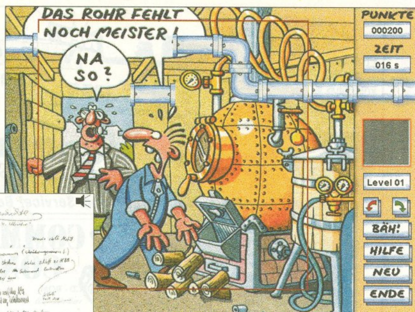
BEINHART



Bölkstoff auf dem Silberling: Kultfigur Werner wird mit Comics, Spielen und Musik auf CD gebrannt.



Die Entwürfe von Meister Brösel sind nicht nur für Fans interessant



Ein Fall für den Klempner: In diesem Werner-Spiel müssen Sie Rohre verlegen.

Lange Nase, vorstehende Zähne und immer 'ne Flasch Bier in der Hand: Werner zählt zu den kultigsten Comicfiguren überhaupt. Sein Schöpfer Brösel ist nicht minder abgefahren und beide zusammen sorgen für den drohenden Scherzinfarkt. Nach diversen Comics und einem Kinofilm kommt das dritte Werner-Medium als CD-ROM mit einem »knallhaaten« Mix aus Cartoons, Musik, Spielen und Infos.

Werners Welt ist eine Kleinstadt, auf deren Marktplatz neben einem großnasigen Denkmal einer bekannten Comicgestalt diverse Häuser auf Sie warten. Das Informations-Zentrum hilft beim ersten Besuch weiter: Vier Stadtführer stehen zur Wahl, die nicht nur jeweils andere Sprüche auf Lager haben, sondern auch unterschiedlich agil sind. Während sich Ihre Aktivitäten mit Werner gen Null reduzieren und Polizist Bruno auch viele Aufgaben abnimmt, ist Meister Röhrich nicht sonderlich aktiv – gelinde gesagt. Bleibt noch der olle Eckart, aber der lehnt schon im vorhinein jegliches Anliegen dankend ab.

Derart gerüstet stiefeln Sie wohlgemut nach nebenan ins Kino, wo »zwei heftig animierte Werner-Comicfilme« laufen. »Äbfoot!« ist eine deftige Story um drei Rocker, die über die Grenze nach Dänemark hobeln wollen und sich mit einem Grenzer anlegen. Biederes durchklicken ist verpönt: Sie sollten die beteiligten Figuren anwählen, um neben kleinen Animationen vor allem die köstliche Sprachausgabe zu genießen. Wer den Kinofilm kennt, kringelt sich schon vorher in freudiger Erwartung. Der zweite Streifen ist »Gelackmeiert«, der ein Stück interaktiver ist. Hier müssen Sie teilweise Ampeln umstellen, damit ein Autofahrer und somit auch die Handlung vorwärts kommen.

Ist Ihnen das zu wenig Action, tippeln Sie geradewegs weiter in die Spielhalle, um bei einer »Tass Kaff« eine Runde zu zocken. Da gibt es beispielsweise ein Puzzlespiel, bei dem Sie halbierten Figuren die richtigen Ober- bzw. Unterkörper zuordnen müssen. Nicht gerade originell, aber dank seines simplizistischen Charmes irgendwie reizvoll. Muß wohl an Werners Nase liegen... »Klempner vor!« heißt es in einem anderen Mini-Spiel, in dem Werner zwei Rohre verbinden muß. Hier stand unübersehbar »Pipe Mania« Pate, nur ist der Werner-Clone eher ein Rohrkrepierer. Spaßiger ist da schon das fröhliche Einsammeln vom Himmel fallender Bölkstoff-Flaschen, bei dem einzig eine träge Maus das Vergnügen zu trüben vermag. Mineralwasser-Behälter sollten Sie tunlichst vermeiden – das Zeug soll ja gesund sein...



Die wahren Highlights für Werner-Anhänger sind aber in den anderen Häusern verborgen. Hier finden Sie die Cover der Comics, kleine Video-Schnipsel mit Meister Brösel und vor allem viele mit Sound unterlegte Cartoons. Zu diesen gibt es oft Skizzen, die Brösel und sein Kumpel Andi erklären. Absolute Klasse ist das Wörterbuch, das so erfrischende Wortschöpfungen wie »metülisiert« oder »Bregenklöterich« für Nichteingeweihte eindeutscht. Auch die schönsten Versprecher wurden verewigt und zwei Songs der »Brösel Brothers« – lachen bzw. grooven garantiert.

»Das Werner-CD-ROM« ist ein Pflichtkauf für alle Fans des Comiczeichners Brösel. Die Aufmachung ist gnadenlos kultig und das Humorpotential erreicht locker den Kinofilm. Zusammen mit den größtenteils ansonsten schwer erhältlichen Infos über die Arbeit Brösels ergibt das eine »knallhaate« Mischung. (fs)



Ein farbenfroher Comic ist inklusive

das werner-CD-ROM

- ☐ VGA
- ■ Soundblaster
- ☐ General MIDI
- ☐ DOS
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster Pro
- ☐ CD-Audio
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MB RAM und Maus.

Programm-Typ:	Comic-Nachschlagewerk
Hersteller:	Markt & Technik
Ca.Preis:	DM 70,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 225 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

Software

...WHERE NO ROM HAS GONE BEFORE

Wie hieß die erste »Enterprise«-Folge? Was ist ein »Picard-Manöver«? Und welche technischen Daten hat ein Warp-Antrieb? Alle Fragen, die jeden ehrbaren Star Trek-Fan quälen, will ein neues CD-ROM-Lexikon beantworten.

Das hat sich jeder Trekkie schon einmal gewünscht: Auf der Brücke der Enterprise sitzen und an den Computersystemen nach Herzenslust rumspielen dürfen.

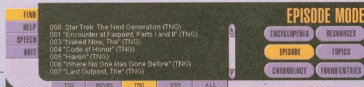
Mit dem CD-ROM »Star Trek Omnipedia« bekommen Trek-Interessierte zumindest einen Hauch des Enterprise-Feelings zu spüren. Die Datenbank beruht auf dem »Star Trek Encyclopedia«-Buch von Michael Okuda, Denise Okuda und Debbie Mirek und sieht so aus wie das Programm auf dem Computer in Captain Picards Bereitschaftsraum. Der Kult geht aber noch weiter: Nach dem Start meldet sich klar verständlich die Stimme von Majel Barrett, der Original-Computerstimme der Enterprise.

Aufgeteilt ist die Omnipedia-Datenbank in sechs Bereiche: Die nach dem Start aktive »Encyclopedia« enthält alphabetisch sortiert alle Personen und Gegenstände, die jemals in einer der Star-Trek-Serien oder einem der Filme auftauchte. Ein kurzer Text erklärt die Person oder den Gegenstand und manchmal präsentiert die Datenbank auch ein Bild oder (weitaus) seltener, einen kleinen Film.

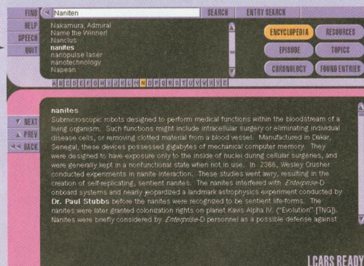
Willkommen zuhause: Die Omnipedia-Datenbank startet stilvoll mit dem Logo der »Vereinten Förderation der Planeten«.

Mit der Schaltfläche »Episode« gibt die Datenbank alphabetisch sortiert Informationen über die Folgen der verschiedenen Serien preis. Entweder kann der Trek-Fan sich alle Folgen auflisten lassen, oder wahlweise nur die Episoden aus der Original-Serie, die Kino-Filme, aus »Next Generation« oder aus »Deep Space Nine«. Zu jeder Folge zeigt das System den Drehbuchautoren, den Regisseur, die Sternzeit, zu der die Episode spielt und deren Nummer. Außerdem gibt es eine kurze Inhaltsangabe der Folge. Auch hier sind wieder Bilder zu bestaunen. Richtig freakig wird's dann unter »Chronology«. Die Autoren der Datenbank haben hier die Geschichte des Star-Trek-Universums zusammengetragen, und zwar basierend auf Ereignissen in den Folgen und Bemerkungen der Personen.

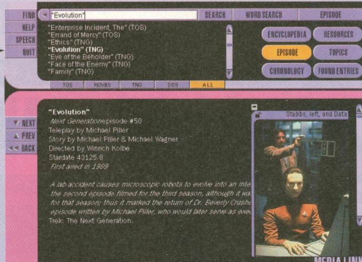
Der Zahn der Zeit: Die verschiedenen Enterprise-Versionen (links), die Klingonen- (mitte) und Romulaner-Schiffe (rechts)



Wir wollen etwas über den Wissenschaftler »Dr. Paul Stubbs« erfahren, der in der Folge »Die Macht der Naniten« mitspielt. Im Moment wissen wir aber weder seinen Namen noch die Folge, in der er mitspielt. Also aktivieren wir den Episoden-Modus, wählen »TNG« für »The Next Generation« und wählen den Suchmodus.



Dann tippen wir »Naniten«, woraufhin die Datenbank in den Encyclopedia-Modus umschaltet und dort den Eintrag findet. Hier wird im Erklärungstext der Name der Folge gezeigt (»Evolution«, deutscher Titel: »Die Macht der Naniten«), den wir flugs anklicken.



Einen Moment später erscheint die gewünscht Information über die Folge. Hier erscheint auch der Name des Wissenschaftlers, den wir ebenfalls im Text anklicken.

Eine der interessantesten Abteilungen ist »Resources«. Informationen über das »Picard-Manöver« finden sich hier genau so wie die verschiedenen Bauformen der Enterprise oder der Romulaner-Raumschiffe, die Kommunikatoren der Raumschiffbesatzungen oder die Hinweisschilder auf den Decks der Enterprise. Hier erfährt der Trekkie, daß die Enterprise-D-Plakette erst ab der dritten Staffel in der Serie auftaucht, und daß dort zum Beispiel Gene Roddenberry als »Admiral« aufgeführt ist. Die Verhältnisse von Geschwindigkeit, Leistungsaufnahme und Reisezeiten eines Schiffes mit Warp-Antrieb gibt es ebenso zu erkunden wie die Quadranten unserer Galaxis.

Die vorletzte Abteilung »Topics« enthält eine Art Diashow über die wichtigsten Ereignisse und Personen des Star-Trek-Universums. Die Datenbank zeigt hier mit vielen Bildern und von einem Sprecher kommentiert zum Beispiel alles über »Captain James Tiberius Kirk«, »Captain Jean-Luc Picard« und über die Entwicklungsgeschichte der Star-Trek-Serie.

Die letzte Abteilung bietet schließlich eine Suchfunktion quer durch die Datenbank. Wer hier zum Beispiel nach »Borg« forscht, erhält 101 Einträge präsentiert. Alle Bereiche der Datenbank sind außerdem mit einem Hypertext-System miteinander verknüpft: Ein Klick auf ein markiertes Wort genügt, und die Datenbank zeigt dazu weitergehende Informationen. Natürlich merkt sich das Omnipedia-System die Verzweigungen und verfolgt sie bei Bedarf wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Eine deutsche Übersetzung des Programms liegt leider nicht vor. Echte Trekkies schwören zwar in den Serien auf die Originalstimmen der Schauspieler, für sonstige interessierte Enterprise-Fans wäre eine Eindeutschung allerdings von Vorteil. Die Datenbank ist zudem nicht völlig komplett. »Deep Space Nine« ist nur bis zur Folge 19 aufgeführt und Informationen zur neuen »Voyager«-Serie sind überhaupt nicht vorhanden. Wie bei vielen sogenannten Multimedia-Produkten wünscht sich der Omnipedia-Benutzer zu den Einträgen ausführlichere Informationen. Wer intensiv in die Star-Trek-Welt einsteigen will, kommt kaum um den Kauf der auf gutem altem Papier gedruckten »Captain's-Log«-Bücher und der »Star Trek Encyclopedia« herum.

Technisch ist die Omnipedia Welten von dem reibungslos funktionierenden Enterprise-D-Computer entfernt: Des öfteren mußten wir trotz eines Pentium/90-Systems mit langen Ladezeiten, falsch interpretierten Kommandos und Abstürzen zurechtkommen. Aber trotz dieser Einschränkungen bringt es Spaß, in der Datenbank herumzustöbern. Für Trekkies ist das Programm ein absolutes Muß, aber auch »gemäßigte« Star-Trek-Konsumenten haben an der Omnipedia ihre Freude. (hf)

star trek omnipedia

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM, Maus

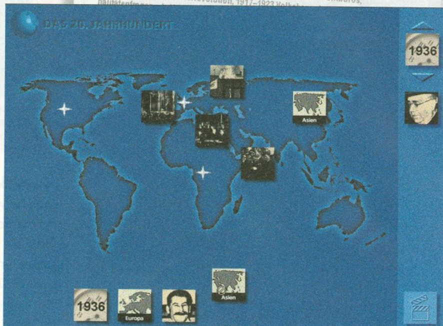
Programm-Typ:	**Enterprise-Datenbank**
Hersteller:	**Simon & Schuster**
Ca.-Preis:	**100 Mark**
Festplatte:	**ca. 15 MByte**
CD-ROM:	**ca. 580 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; gut**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**gut**
Sound:	**befriedigend**
Bedienung:	**gut**

GESAMTWERTUNG: 80

Test: »Das 20. Jahrhundert – 1933 bis 1945«

ZEITGESCHICHTE

Mit guter Bedienung und schneller Suchfunktion kommt dieses historische Nachschlagewerk schneller auf den Punkt, als ein gestreßter Geschichtslehrer in Zeitverzug.



Durch Aneinanderreihen von Piktogrammen stellt man gezielte Geschichtstouren zusammen

Wenn das Fach Geschichte an bundesdeutschen Schulen nicht gänzlich unbeliebt ist, liegt das hauptsächlich an seiner relativen Unwichtigkeit: Zwei Stunden pro Woche historische Quellen durchzulesen, ist verglichen mit der jenseits des Pausenklingelns lauernden Mathestunde geradezu eine Wohltat. So richtig beliebt ist das Fach aber trotzdem nicht: Lineares Abhandeln von historischen Ereignissen, womöglich inklusive Auswendiglernen von Jahresdaten, verströmt nur wenig Faszination.

Hier setzt »Das 20. Jahrhundert – 1933 bis 1945« an. Der Hersteller hat sich den Zeitraum von der Machtergreifung der Nationalsozialisten bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs herausgepickt. Dabei konzentriert sich das Nachschlagewerk keinesfalls auf Deutschland, auch die Weltwirtschaftskrise oder der japanisch-chinesische Krieg kommen zur Sprache. Anstelle die Ereignisse jedoch am Stück aufzuzählen, hat man eine gelungene Navigationsoberfläche geschaffen: Der Hauptbildschirm zeigt die Weltkarte, sowie eine Jahresangabe. Indem man letztere verändert, werden andere Ereignisse per Piktogramm auf der Karte hervorgehoben. Klickt man ein solches Minifoto an, springt man direkt zu einer fotobestückten Texttafel, die mehrere markierte Begriffe enthält. Diese verzweigen dann zu genaueren Erklärungen. Außerdem gelangen Sie über die Weltansicht zu 44 bildschirmgroßen Regionalkarten wie China oder Deutschland, die wiederum mit Piktogrammen auf Ereignisse hinweisen. Ein Personenregister führt die wichtigsten Persönlichkeiten des entsprechenden Jahres auf – ebenfalls per Minifoto.

Die bedingungslose Kapitulation



Die Texttafeln werden von Video- und Tondokumenten begleitet

Wenn Sie nun die Jahreszahl, z.B. 1939, mit der Maus in den unteren Bildschirmbereich ziehen, bleibt sie dort »kleben«. Ebenso befestigt man beispielsweise das Foto von Arthur N. Chamberlain, sowie das Kartensymbol Deutschlands in dieser Magnetleiste. Klicken Sie nun auf das Such-Icon, so werden alle Bildschirmtafeln hintereinander angezeigt, welche das Deutschland des Jahres 1939 behandeln und gleichzeitig Chamberlain erwähnen – ebenso einfach wie praktisch. Zusätzlich steht eine konventionelle, textbasierte Suchfunktion zur Verfügung, die noch während der Begriffseingabe die zutreffenden Tafeln in einer Auswahlliste anzeigt. In Sekundenschnelle findet man Einträge, die z.B. entweder »Moskau« oder »Stalin«, auf jeden Fall aber »Nichtangriffspakt« enthalten. Auf diese Weise empfiehlt sich die CD für Referate und das gezielte Suchen nach geschichtlichen Zusammenhängen.

Die Tafeln werden von etwa 30 Minuten Filmdokumenten und drei Stunden historischem Tonmaterial begleitet. Eine einzige merkliche Schwäche zeigt das Produkt, wenn es ums chronologische Auflisten geht – eben dies wollten die Programmierer auch bewußt umgehen. (la)

das 20. jahrhundert 1939-1945

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Multimedia-Sachbuch
Hersteller:	Digital Publishing
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 680 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	diverse Tondokumente
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80

Software

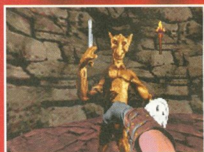
Hexen, Dämonen, Geister...

Gibt es nicht? Aber sicher!

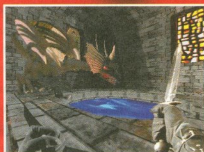


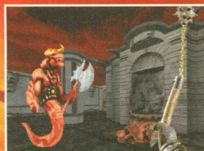
WITCHAVEN

bis zu 16 Spieler gleichzeitig!











FEATURES:

- verbesserte 3D-Engine mit erweiterter Bewegungsfreiheit, intelligenteren Gegnern und strategischen Elementen
- Multiplayer-Modus mit bis zu 16 Spielern (Netzwerk) oder mit 2 Spielern über Modem
- außergewöhnliches Spieldesign, anspruchsvolle Rätsel und große Levels mit mehreren Ebenen
- aufwendig gerenderte 3D-Intro-Animation
- VGA+SVGA (640x480)

CD-ROM, Best.Nr. CDR2611
DM 99,95

SPIELBARE DEMO INKL. 10 SHAREWARE SPIELE
CD-ROM, Best.Nr. CDR2137
DM 5,95

Mit Hexen hatte die Bevölkerung von Stazhia nie viel am Hut. Ihre Sorge galt eher dem Inselvulkan Char, der eines Tages ausbrechen und ihre Welt in Schutt und Asche legen könnte. Aber es kommt schlimmer: Char war unbemerkt zu einer Insel des Bösen geworden, auf der eine Gruppe mächtiger Hexen alles Sein korrumpiert.

Unter dem Vulkan und der Welt von Stazhia erstreckt sich ein gigantisches Labyrinth, der „Witchaven". Es wird gemunkelt, daß tief unter dem Vulkan ein mächtiger Dämon haust, der den Hexen im Gegenzug für Menschenopfer enorme Kräfte verleiht.

Sie sind auserwählt worden, um mit Ihrem Verstand, den besten Waffen und der stärksten Magie des Volkes den Hexengilden den Garaus zu machen. *Capstone* präsentiert mit **Witchaven** ein hervorragendes und richtungsweisendes 3D-Action-Game mit Rollenspiel-Elementen.

Jetzt bei Ihrem Händler, oder direkt bei CDV:



FAX
(0721) 97224-24

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



alles über tennis

Seit dem ersten Wimbledon-Sieg des damals siebzehnjährigen Boris Becker hat der Tennissport in Deutschland kräftig zugelegt: Neue Clubs schossen wie Pilze aus dem Boden, die Tennisübertragungen konkurrierten mit der Fußballbundesliga und eifrige Eltern bezahlten horrende Trainerstunden, um ihren eigenen kleinen Björn Borg emporzuzüchten. Wer bislang noch nicht von der überschwappenden Tennis-Begeisterung mitgerissen wurde, kann sich jetzt gefahrlos informieren: Mit »Alles über Tennis« ist eine CD-ROM erschienen, bei der ein Tennislehrer – natürlich stilecht in weiß gekleidet – grundlegende Begriffe zu vermitteln sucht.

Nach Auswahl eines Menüpunkts, z.B. Schlagtechniken, klickt man auf einen der geheimnisvollen Begriffe à la »Slice« oder »Lift« und erhält eine ultrakurze Beschreibung des Schlags. Das zusätzlich gezeigte Video ist kleinformatig und – in unserem Test – ruckelig geraten. Somit fällt es schwer, das Treffen des Balls zu beobachten, geschweige denn, auf diese Weise Schlagtechniken zu erlernen. Die Texte sind extrem kurzatmig gehalten, zudem kann man nicht von unbekannten Begriffen zu einer Erklärung verzweigen – was um alles in der Welt ist z.B. eine »Pronationsbewegung«? Ein typisches Tennis-Lehrbuch bringt in Verbindung mit der täglichen US-Open-Übertragung mehr als diese CD. **(la)**

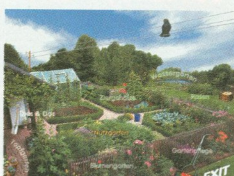


münchen und oktoberfest

Die größte Vernichtung von Alkohol und der dadurch bedingte Abbau von Gehirnzellen findet alljährlich unter dem euphemistischen Namen Oktoberfest statt. Mit Kampfsprüchen wie »Oans, zwoa, gsuffa!« heizen sich rotgesichtige Schluckspechte bis zum Erbrechen an. Damit Sie im bierseligen Getümmel die Übersicht behalten und nebenbei München kennenlernen, ist das CD-ROM »München und Oktoberfest« mit Karten, Videos, Rezepten, Tips und einem Reiseführer vollgepackt. Außerdem dürfen Sie sich an einem völlig mißlungenen Jodel-Karaoke beteiligen, bei dem selbst Marianne und Michael schlecht werden würde.

Amateurhafte Videoclips zwischen vier Sekunden und einer halben Minute Länge verraten so gut wie nichts interessantes über die Wies'n. Ähnlich aussagekräftig sind die Fotos zu lohnenswerten Plätzen in München, wobei man über deren Auswahl durchaus geteilter Meinung sein darf. Der Stadtplan sieht nett aus, doch selbst eingefleischte Münchner würden sich darauf nicht zurechtfinden.

Unbedarfte Touristen werden sich über diese fehlerhafte Ansammlung peinlicher Klischees vielleicht freuen, interessierte Reisende und Oktoberfestfans sind mit einem guten Buch besser beraten. **(fs)**



mein schöner garten

Das Gras ist grüner auf der anderen Seite des Gartenzauns – wie läßt sich der botanische Vorsprung des Nachbarn aufholen? Für alle Grünzeug-Aktivisisten will das CD-ROM »Mein schöner Garten« Hilfestellungen geben. Wie der Untertitel »Tips & Tricks im Garten« schon sagt, ist die CD kein Lehrwerk für die Gartenpflege. Stattdessen präsentiert das Programm bunt gemischte Tips, entweder alphabetisch oder nach Sachgruppen sortiert. Luxuriöserweise darf man sich dort manchmal auch Videosequenzen anschauen, wobei sich allerdings unter die insgesamt nur 25 Filmbeiträge etwas zu oft Werbespots eines Gartengeräteherstellers gemogelt haben. Als Ausgleich gibt es die völlig übersteuerten Gesänge der heimischen Vögel, samt einer Werbung für eine vom gleichen Verlag stammende Vogel-CD. Hätte man das weggelassen und stattdessen zum Beispiel ein paar Jahreszeiten-Tips zur Gartenpflege oder ein paar interessantere Video-Spots gedreht, wäre das Ganze eine runde Sache. So aber würden die Tips in gedruckter Form wohl gerade mal 30 DIN-A4-Seiten füllen. Das ist umso unverständlicher, als daß nur 400 MByte auf der CD genutzt werden. Rund 250 MByte ließen sich noch für Texte und Spots nutzen. In dieser Form bietet die CD also nur ein Fünftel der Informationen eines durchschnittlichen Gartenbuchs. **(hf)**

alles über tennis

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Multimedia-Sachbuch**
Hersteller:	**Arteinment**
Ca.Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**ca. 4 MByte**
CD-ROM:	**ca. 550 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30

münchen und oktoberfest

❏ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Reiseführer**
Hersteller:	**Bruckmann Verlag**
Ca.Preis:	**DM 50,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 470 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; mangelhaft**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Ausreichend**

GESAMTWERTUNG: 20

mein schöner garten

❏ VGA	■ Super VGA
❏ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
❏ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Garten-Tips**
Hersteller:	**Senator-Verlag**
Ca.-Preis:	**DM 40,-**
Festplatte:	**ca. 3 MByte**
CD-ROM:	**ca. 400 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 40

HIGHWAY TO HELL...

NEU IN BERLIN

BERLINS NO.1 IN GAMES

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	99,95
3D Pinball Outpost	-	89,95*
7th Fleet (AH)	99,95*	89,95*
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Action Soccer	-	79,95
A-Train 4 Networks	109,95	99,95
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 1	89,95	89,95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Air Power	-	89,95*
Albion	-	99,95*
Alien Legacy	29,95	89,95
Aliens	-	i.V.
Alone in the Dark 3	-	99,95
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95
Anstoß	79,95	99,95
Anvil of Dawn	-	99,95*
Apache Longbow	-	89,95
Ascendancy	-	99,95*
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atztec-Empire of Blood	-	99,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Baldies	79,95*	79,95*
Battle Beast	-	79,95*
Battle Bugs	79,95	89,95

	3,5	CD
D-Day	-	99,95*
Deadline	-	89,95*
Descent I	89,95	89,95
Destruction Derby	-	i.V.
Die Siedler	69,95	-
Discworld	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Dreamweb	89,95	49,95
Druid	-	99,95*
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	-	i.V.
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95	ab89,95
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	69,95
Empire Deluxe 2	-	99,95*
Entomorph	-	99,95*
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*
Exploration	-	89,95*
F-14	109,95	99,95
Fade to Black (Flashback 2)	-	79,95*
Fantasy Fiefdom	-	89,95*

	3,5	CD
Kingdom	-	89,95
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	59,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	89,95
Legend of Kyrandia 3	-	69,95
Lemmings 3 D	-	89,95*
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	79,95
Lords of Midnight	99,95	89,95
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	79,95
Lucasarts Classic Adventures	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Machiavelli	109,95	99,95
Mad News	89,95	99,95
Magic Carpet 1	-	99,95
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	89,95*
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95

	3,5	CD
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95*	79,95*
Pitfall Windows 95	-	79,95
Pole Position	-	89,95
Police Quest 6 SWAT	-	89,95*
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95
Primal Rage	-	89,95*
Prisoner of Ice	-	99,95
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 2	-	i.V.
Renegade	-	ab 79,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Ripper	-	i.V.
Sam & Max	99,95	99,95
Sensible Golf	84,95*	79,95*
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	89,95
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	89,95	89,95

	3,5	CD
The Raven Project	-	i.V.
This Means War	-	99,95*
Thunderscape	-	99,95
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Transport Tycoon	109,95	99,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
Urban Decacy	-	89,95*
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	-	i.V.
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Valerie 2	-	99,95
Voll Gas-Full Throttle	-	ab 69,95
Wacky Wheels	79,95	59,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95*
Warhammer	-	99,95*
Warlords 2	89,95	-
Waterworld	-	89,95*
Werewolf VS Commanche	-	99,95
Whales Voyage 2	-	89,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wings of Glory	-	49,95
Wipeout	-	i.V.

Der Alptraum ist am Ende!

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195 (Zwischen U-Bhf. Adenauer Platz und Uhlandstr.)

Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.

Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games etc..

	3,5	CD
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 3 (Schatten d. Imperiums)	-	99,95*
Battle Race	-	79,95*
Betrayal at Krondor 1	-	89,95
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Burning Steel 3	99,95	89,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95
Caesar 2	89,95*	89,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	-	99,95
Cessmaster 5000	-	89,95*
Chronomaster	-	99,95*
Civilization Network	109,95*	99,95*
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Conqueror A.D. 1086	-	89,95*
Conquest of the New World	-	89,95*
Creature Shock	-	89,95
Crusade (Greenwood)	-	89,95
Crusader (Origin)	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95

	3,5	CD
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer 96	-	89,95*
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	79,95
Formula One GP 1	-	39,95
Formula One GP 2	-	i.V.
Frankenstein	-	99,95*
Front Page Sports Baseball	109,95	99,95
Front Page Sports Football 95	109,95	99,95
FX Fighter	-	89,95
Gabriel Knight 2	-	89,95*
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	99,95*
G-Nome	-	89,95*
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Gunship 2000	-	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	99,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95	89,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Hell	-	79,95
Heroes of Might & Magic	-	89,95*
High Octane	-	89,95
Hodj'n 'Podj	-	89,95*
Hokus Pokus	-	69,95
Indycar Racing	-	19,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jungle Strike	79,95	79,95

	3,5	CD
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion	-	39,95
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	44,95*
Metal Lords	-	99,95*
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Milennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monster Island	-	i.V.
Myst 1	-	89,95
Myst 2	-	i.V.
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Track Packs	-	39,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 95	-	99,95
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	99,95*
NHL Hockey 96	-	89,95*
Operation Europe	-	89,95
Panic in the Park	-	89,95*
Panzer General 1	89,95	ab 69,95
Paparazzi	-	99,95
Pax Imperia	-	89,95
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	49,95*	-
PGA Tour Golf 96	-	99,95*
Phantasmagoria	-	99,95

	3,5	CD
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Bucks	-	89,95*
Space Quest 6	-	89,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Space Sirens 2	-	99,95*
SSI Ultramegagoldbox	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Stalingrad (AH)	99,95	89,95
Star Trek - Judgement Rites	-	39,95
Star Trek - Omnipedia	-	89,95
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panthers	-	99,95*
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	i.V.
System Shock	89,95	89,95
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	99,95*
Terminal Velocity	i.V.	79,95
Terminator Future Shock	i.V.	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
TFX - 2000	-	89,95*
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	89,95*
The Hive Windows 95	-	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Pure War Game	i.V.	79,95

	3,5	CD
Witchhaven	-	99,95*
Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	109,95
Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
X-COM (UFO 2)	109,95	79,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Highlander L	12,95	4,95
Illuminati dt. L	14,95	4,95
Magic TG 4th dt UL	17,95	5,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG dt Renaissance L	-	3,95
Magic TG dt o. us Homelands L	-	3,95*
Magic TG us 4th Edition UL dt	17,95	5,95
Magic TG us Ice Age L	17,95	5,95
Mittelerde L	i.V.	i.V.
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	i.V.
Star Wars L	19,95*	5,95*
Vampire (Jyhad) L/UL	16,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	i.V.
Wing Commander L	14,95	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.100 Cards)	-	3,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	12,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	1,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95
Zub.-Srye Life Counter L	-	ab 13,95

0171/540 87 63

(demnächst auch „normale" Telefonnummer telefonisch anfragen)

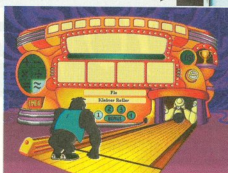
11.00 -20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖR +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 11.9.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

PC JUNIOR

Der Bruchomat bringt den Kids richtiges Bruchrechnen bei ▶



Wird richtig gerechnet, darf der Affe kegeln



Test: »Mathe Workshop«

BRUCHOMAT & CO



Mit Formen umgehen ist die Aufgabe dieses Spiels

Wenn Ihre Kids sich mit Differenzen und Summen verheddern, sollten Sie ihnen den »Mathe Workshop« vorsetzen. Mit viel Spaß klappt das Rechnen fast von alleine.

Fernab von Lehrplänen und muffigen Klassenzimmern will ein kleines Mathe-Lernprogramm die Kids mit den lästigen Dingen des Lebens vertraut machen. Brüche, Plus und Minus oder gar Näherungswerte wollen beherrscht werden, um die unschöne Fünf aus dem Zeugnis zu entfernen. Der »Mathe Workshop« von Broderbund, ein in den USA enorm beliebtes Programm, ist endlich komplett eingedeutscht und versteht sich mehr als unterhaltsame Hilfe denn als Pauker.

Die kesse Polly führt durchs Programm, das die Kids bequem mit der Maus erforschen. Das Handbuch darf ruhig in die Ecke fliegen, denn gelbe Hilfebuttons stehen mit ausführlichen Ratschlägen jederzeit zur Verfügung. So wird jedes Spiel samt allen Funktionen und Icons bestens erklärt; Mißverstände sind nahezu ausgeschlossen. Manche Objekte verzweigen zu Aufgaben, andere lösen eine Animation oder Soundeffekte aus. Sieben verschiedene Räume mit Übungen oder kleinen Spielen werden vom Hauptmenü aus angewählt. Das bunte Gemälde an der Wand führt zu einem Puzzle, bei dem die Kids rechteckige Teile zu einem Bild zusammensetzen müssen. Alle Spiele haben eines gemeinsam: Es gibt jeweils drei Schwierigkeitsgrade, die für Kinder von sechs bis zwölf Jahren geeignet sind. Mit der Staffelei gelangt man zu einem Bild, dessen Umrisse durch vorgegebene Formen nachgebildet werden sollen. Die einzelnen Teile klicken die Junioren mit der Maus an und ziehen sie auf die Staffelei. Paßt ein Objekt nicht, darf man es auch drehen. Ähnlich funktioniert das Puzzle im Fernseher, nur müssen hier Teile von schwarz-weiß Fotos zusammengeschoben werden. Zur Belohnung gibt es eine witzige Animation im besten Slapstick-Stil.

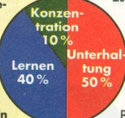
Deutlich mathematischer geht es schon beim Zahlen-Bowling zu. Die Kinder sollen Aufgaben der Grundrechenarten lösen oder richtig Näherungswerte schätzen. Für jedes korrekte Ergebnis gibt es einen Kegel und bei zehn Stück kegelt ein knuffiger Affe die Teile beiseite. Eine coole Erfindung ist der »Bruchomat«, mit dem Takte für ein Musikstück auf die richtige Länge gebracht werden. Mit Säge, Kleber oder einem Schmelzgerät tüfteln die Kids den gewünschten Bruch zusammen. Stimmt alles, tanzt ein herziger Vogel zur Melodie. Für Kopfzerbrechen sorgt das Raketenspiel, bei dem die Kids gegen Polly spielen und abwechselnd eine bestimmte Anzahl Raketen abschießen müssen. Wer die letzte auslöst, hat gewonnen. Da ist das farbenfrohe Malspiel mit den Mosaiken deutlich gemütlicher, weil hier nur die Kreativität der Kleinen gefragt ist. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Mit ganz ernsten Mathe-Lernprogrammen hat Broderbunds Mathe Workshop nicht viel gemeinsam. Das Jonglieren mit Zahlen läuft ziemlich nebenbei, da die Hälfte der Spiele sich mit eher kreativen Aufgaben befaßt. Dennoch kommt die Rechnerei nicht zu kurz, auch wenn sie hübsch verpackt ist.

Die Grafik ist schön bunt, die Musik beschwingt und die deutsche Sprachausgabe relativ gut; nur hin und wieder hört man den amerikanischen Akzent der Sprecherin durch, was aber nicht weiter stört.

Sehr gut gefallen die unterschiedlich aufgebauten Spiele. Reine Rechenaufgaben, kleine Denksporträtsel und kreative Arbeiten wechseln sich ab. Eine Bewertung der Leistungen gibt es aber nicht, so daß der Mathe Workshop eher ein unterhaltsames Spiel mit Lernanspruch ist als ein Pauk-Programm.



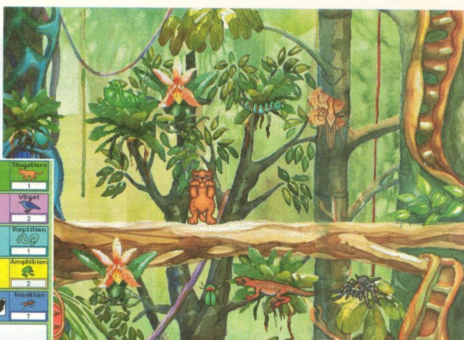
mathe workshop

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Mathe-Lernprogramm
Hersteller:	Broderbund/ Sunflowers Kids
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 75 MByte
Alter:	6 bis 12 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
GESAMTWERTUNG:	70

Test: »Zurk und die Tiere des Regenwaldes«



Die putzige Raubkatze sucht nach Ostereiern



Die Aufgaben werden grafisch ausgewertet

DSCHUNGEL-ROM

Ab in den Regenwald: Kind-gerechte Informationen über das Tierleben in der Wildnis werden bei »Zurk« in bunte Lernspiele verpackt.

Großstadtdschungel und Amazonas haben nur wenig gemeinsam. Vor allem die Tiere unterscheiden sich drastisch. Während in unseren Metropolen der Amtsschimmel wiehert, wuseln im grünen Dickicht unzählige Insekten, hangeln sich seltene Affen durchs Geäst oder schlängeln sich exotische Reptilien über die Bäume. Damit die Kids hierzulande verstehen, wie das Zusammenleben der Tiere im Regenwald funktioniert, erklärt das CD-ROM »Zurk und die Tiere des Regenwaldes« alle Aufgaben der einzelnen Lebewesen.

Natürlich soll das kein öder Trip wie im Schulbuch werden. Dafür sorgt schon Zurk, das kugelrunde Etwas mit den vielen hilfreichen Tips. Bequem fahren die Kids mit dem Cursor auf ein interessantes Objekt und schon hören sie, was damit angestellt werden kann. Neben der hervorragenden deutschen Sprachausgabe sind auch die französische und englische Version enthalten.

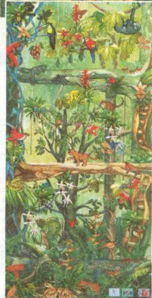
Nehmen wir zum Beispiel das Fotoalbum: Ein Klick, und schon dürfen wir im Dschungel alle möglichen Tiere ablichten. Vorher wird sogar noch eine kleine Aufgabe gestellt, etwa »Welche Käfer ernähren sich von toten Tieren?«. Dann dürfen die Kinder entweder gezielt nach diesen Tieren forschen oder einfach schöne Fotos für ihr Album knipsen.

Eine andere Station ist das Sortieren der Tiere. Auf einer Art Litfaßsäule sind die Tiergattungen wie Reptilien, Vögel oder Säugetiere abgebildet. Während sich die Säule dreht, müssen die Kleinen die entsprechenden Tiere im Wald finden und mit der Maus auf das richtige Fach ziehen. Ist eine bestimmte Zahl erreicht, wird die Aufgabe ausgewertet und das Ergebnis grafisch dargestellt. So können Eltern oder die Kids selbst kontrollieren, ob sie schon den Unterschied zwischen Reptilien und Amphibien verstanden haben.

Herzlich wenig mit dem Urwald hat das Formenspiel zu tun, daß aber einen Tick kniffliger ist als die gewohnten Puzzle-Varianten anderer Software. Hier gibt es eine Reihe geometrischer Formen vom Dreieck bis zum Rhombus, die passend in ein vorgegebenes Muster eingefügt werden sollen. Dazu müssen die Teile oft ein wenig gedreht werden, was den Kindern schnell ein gutes Gefühl für das Winkelmaß und die Formen allgemein gibt. Auch hier erfolgt wieder eine grafische Auswertung.

Ein unterhaltsames Spiel mit putzigen Animationen ist die Eiersuche im Urwald. Wenn die Kids die bunten Eier nicht in Getümmel der Tiere und Pflanzen entdecken, dürfen Sie in Zurks Baumhaus anklopfen und ihn um Hilfe bitten.

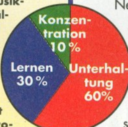
(fs)



So umfangreich ist der Dschungel, in dem die Kids forschen dürfen

die pc JUNIOR-wertung

Die Aufmachung ist wie aus dem Bilderbuch: Handgemalte Aquarelle, alles schön bunt und lustig anzusehen. Die verschiedenen Musikstücke halten sich unauffällig im Hintergrund und sorgen für die richtige Atmosphäre. Sehr gut gelungen ist die deutsche Sprachausgabe. Bei »Zurk und die Tiere des Regenwaldes« handelt es sich um kein Lernprogramm im eigentlichen Sinn. Wer will, erfährt eine ganze Menge über die exotische Fauna und Flora. Es ist auch möglich, einfach nur zu spielen, ohne sich mit den Aufgaben auseinander zu setzen. Die sind nämlich so geschickt eingebaut, daß die meisten Infos in jedem Fall aufgenommen werden.



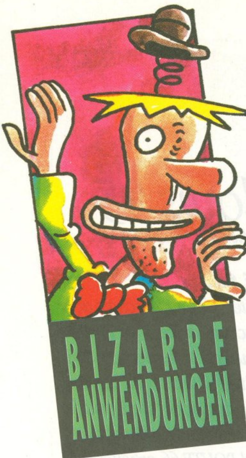
zurk und die tiere des regenwaldes

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	■ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Lern-Bilderbuch
Hersteller:	Soleil/Sunflowers Kids
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 165 MByte
Alter:	6 bis 12 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70



Test: »Interactive Fly Fishing School«

FORELLE BLAU

Nicht gerade kleine Fische: Zwei CD-ROMs voller Anglerlatein – das muß man erstmal unbeschadet aushalten.

Kaum hat die Kellnerin das Bier auf den Tisch gedotzt, stellt sie die vernichtende Frage: »Was darf's sein?«. Ja: Was darf's denn sein? Ich habe mich gewunden, die Speisekarte hin- und hergeblättert, meine Bekannten konsultiert, spähende Blicke auf Nachbartische geworfen, und bin so schlau wie zuvor. Werden es die gebratenen Austernpilze »an« Saisonsalaten? Der Krusten-Jungschweinebraten mit Servietten-Knödeln? Oder etwa gegrillte Edelfische in Safransauce? Die Kellnerin, das gute Wesen, bemerkt meine Unentschlossenheit und meint: »Probieren's doch mal die Forelle, die ist heute ganz frisch!«.

Wenn's nur so einfach wäre.

Seitdem mir Heinrich die CD-ROM »Interactive Fly Fishing School« mit dem erheiternden Vermerk »Und in der Mitte entspringt eine bizarre Anwendung« schickte, tue ich mir mit Forellen etwas schwer. Wer Robert Redfords wunderschönes Familien-Epos »Und in der Mitte entspringt ein Fluß« kennt, weiß, wovon ich rede. In diesem Kinofilm bekommt man nicht nur Brad Pitt in einer Paraderolle zu sehen, sondern erfährt auch, daß Fliegenfischen kein Hobby, sondern eine Lebensart darstellt – Stichwort: Kampf des einsamen Mannes mit dem Fisch, dem Fluß und dem Köder. Statt dem Forellchen dämlich mit einem Feld-, Wald- und Wiesen-Wurm vor der Blubberschnauze herumzuwedeln, muß der Fliegenfischer nämlich eine Menge wissen: Allein die Wahl des richtigen Köders ist so verwirrend, als würde man ein MS-DOS-Spiel unter Windows 95 zum laufen bringen wollen.

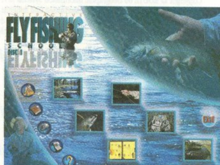
Etwa 90 Minuten Quicktime-Movies packte Intellimedia auf die beiden Scheiben. Auf der ersten CD-ROM dreht sich alles um den richtigen Schwung an der Angel, die Wahl der Köder, die Lebensgewohnheiten der Forellen, wie man den Fluß richtig »liest«, Etikette der Angler, Sicherheit, etc.

Auf der zweiten CD kommen dann die Profis zu Wort – und da wird's für den Laien recht esoterisch. Die Aufmachung der Filmschnipsel läßt vermuten, daß man lediglich eine amerikanische Fernsehsendung ausgeschlachtet hat: Keith Carradine leiht dem Machwerk seine »Kung Fu«-gestählte Erzähler-Stimme.

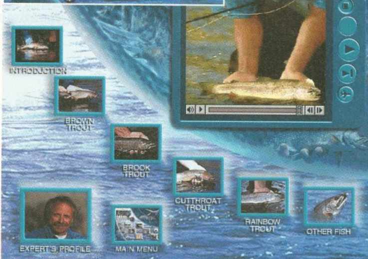
Nach ein paar Minuten beginnt das Ganze eine beruhigende Wirkung zu entfalten. Von Easy-Listening-Musik beflügelt, glotzt man entspannt auf die Wellen, die sich auf dem Bildschirm kräuseln, blickt dem Angler ins geschulte Auge und freut sich darüber, daß man das nie in seinem Leben machen muß. Denn allein die Vorstellung, mit einem Knüttel auf einen zappelnden Fisch einzudreschen, läßt einem das Hobby doch etwas suspekt werden – vom Ausnehmen des Fisches ganz zu schweigen. Damit nicht genug: In Montana mag es ja eine Menge unberührter Natur geben, doch Gefischtes aus dem Rhein mögen selbst Angestellte diverser Chemiewerke nicht mehr essen (die wissen auch, warum).

Eine halbe Stunde später liegen dreißig Zentimeter Forelle vor mir. Zwei blind gekochte Augen glotzen mich vorwurfsvoll an. War mir egal: Das gute Stück schmeckte vorzüglich.

(Anatol Locker/hl)



Qual der Menüwahl: Erst Wasserweisheiten oder Köderkunde pauken?



Anglerlatein mit Videoclips – die Meinung der Forelle wurde leider nicht erfragt

Interactive Fly Fishing School

HERSTELLER: ESPN/Intellimedia

PREIS: ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows, Super VGA, 4 MByte RAM, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Leicht beruhigende Wirkung (nicht verschreibungspflichtig).

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Ein Mann, eine Angel, ein Fisch. Was ist daran schon originell?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Ruinierte Handgelenke und demolierte Zimmereinrichtung, weil mit der neuen Angel im Wohnzimmer geprobt wurde.

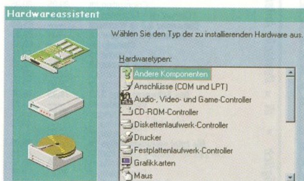
DAS PC-PLAYER-FAZIT: Fischers Fritz fischt frische Fische - wir lieber nicht.



Hardware-Anpassung unter Windows 95

DER INSTALLATOR

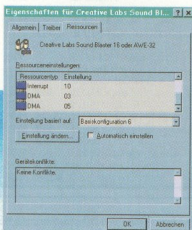
Wer dachte, daß der Umstieg vom alten auf das neue Windows problemlos funktioniert, wird leider oft eines besseren belehrt. Doch die meisten Hardware-Tücken lassen sich durchs Wühlen in den richtigen Menüs schnell beheben.

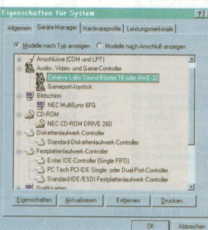


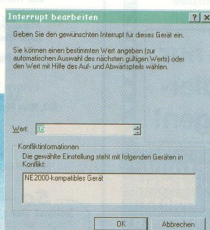
Die Installation von Windows 95 ist in den meisten Fällen kein Problem... aber was tut man, wenn man zu den weniger Begünstigten zählt? Da hakt es mit der neuen Soundkarte, das CD-ROM funktioniert nicht und die Grafikkarte kommt über Standard-VGA nicht hinaus. Da hilft Ihnen die schöne neue Oberfläche nichts, nur der Weg in die Tiefen des Systems bringt Sie noch weiter. Ein alter Bekannter aus Windows 3.1-Zeiten bietet für fast alle Hardware-Wehwehchen seine Hilfe an: die »Systemsteuerung«.

Systemsteuerung und Gerätemanager

Die Systemsteuerung erreichen Sie über den Ordner »Arbeitsplatz«. Da dieses Programm besonders am Anfang der Arbeit mit Windows 95 dauernd gebraucht wird, sollten Sie sich eine Verknüpfung davon auf den Desktop ziehen. Öffnen Sie dazu den Ordner »Arbeitsplatz« und ziehen dann mit der Maus das Icon »Systemsteuerung« auf den Desktop.
Der erste Schritt, wenn irgend etwas nicht funktioniert, ist ein Doppelklick auf das System-Icon. Hinter diesem Icon verbergen sich vier Menüs. Das standardmäßig angezeigte Menü hilft bei der Fehlersuche nicht weiter. Hier erfahren Sie nur, welche Version von Windows installiert ist, welchen Rechner Sie haben und wie Sie heißen – alles in allem nicht besonders nützlich. Richtig zur Sache geht es im zweiten Menü: dem Gerätemanager.
Im Gerätemanager ist alles verzeichnet, was Windows 95 über das System weiß, auf dem es installiert ist. Sie sehen eine Liste mit den verschiedenen Peripherie-Geräten. Um sich eine Gruppe genauer anzusehen, klicken Sie auf das Pluszeichen vor der Gruppe. Daraufhin listet Windows 95 sämtliche installierten Geräte schön säuberlich auf.
Sie können auf den ersten Blick erkennen, ob Windows 95 irgendwelche Schwierigkeiten mit der betreffenden Hardware hat. Ist die Hardware grundsätzlich funktionstüchtig und liegt nur im Clinch mit einem anderen Gerät, etwa durch einen Interrupt- oder Adressenkonflikt, erscheint ein Ausrufezeichen auf gelben Grund vor seinem Namen. Diese Konflikte treten häufig auf, wenn man ein Gerät aus Versehen mehr als einmal installiert hat.
Wenn Sie wissen wollen, wie ein bestimmtes Gerät konfiguriert ist (etwa die Interrupts einer Soundkarte), markieren Sie den jeweiligen Eintrag und klicken auf »Eigenschaften«. Ein neues Menü informiert Sie dann genau über die verwendeten Treiber, Interrupts, DMA-Kanäle und Basis-Adressen. Wenn Sie »drucken« wählen, bekommen Sie eine Liste mit sämtlichen Informationen zu allen Geräten auf Papier geliefert – durchaus praktisch.
Um die Einstellungen eines bestimmten Gerätes zu justieren, markieren Sie einfach den entsprechenden Wert und klicken dann auf »Einstellungen ändern«. So können Sie beispielsweise den Interrupt Ihrer Soundkarte anpassen. Windows 95 achtet automatisch darauf, daß Sie keine Werte eintragen, die sich nicht mit dem System verstehen. Liegt bei einer Ein-

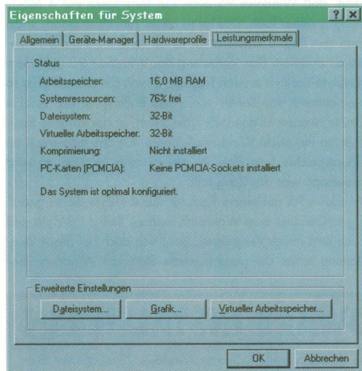






Viele Anpassungs- oder Interrupt-Probleme lassen sich mit dem Gerätemanager lösen

stellung ein Konflikt vor, bekommen Sie eine Warnung in einer Textbox angezeigt. Das nächste Menü enthält die Hardware-Profile. Mit diesen Profilen können sich mehrere Leute einen Rechner teilen und dabei sogar mit verschiedener Hardware arbeiten. Um ein neues Profil anzufertigen, kopieren Sie das bestehende Profil durch einen Klick auf den Button »kopieren«. Wählen Sie anschließend einen neuen Namen für Ihre individuelle Konfiguration.

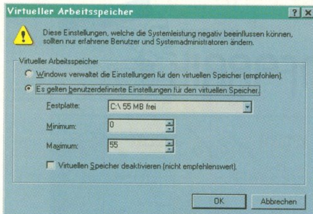


Windows 95 sollte unbedingt im 32-Bit-Modus laufen

Das letzte Menü, »Leistungsmerkmale«, hat einige versteckte Funktionen. Auf dem ersten Schirm erhalten Sie Mitteilung darüber, wie das System konfiguriert ist. Die Alarmglocken sollten läuten, wenn hier Windows 95 anzeigt, daß es im 16-Bit-Modus arbeitet. Das kann eine harmlose Ursache haben. Oft ist es nur ein Treiber, den Windows in der CONFIG.SYS gefunden hat und für den das System keine 32-Bit-Version bereithält. In diesem Fall kann man schon Abhilfe schaffen, wenn man sich in den entsprechenden Mailboxen umschaut, ob man nicht einen neuen Treiber für dieses Gerät auftreibt. Weist Windows 95 hingegen darauf hin, daß nicht im 32-Bit-Modus gearbeitet werden kann, weil der Master-Boot-Record verändert wurde, ist Vorsicht angesagt. In diesem Fall erhalten Sie die Meldung, daß es sich möglicherweise um einen Virus handeln könnte.

Nehmen Sie diesen Verdacht unbedingt ernst und überprüfen Sie Ihre Festplatte mit einem Virenscanner neueren Datums. Der NYB-Virus beispielsweise verhindert den 32-Bit-Modus. Zudem werden mit diesen Virus auf der Platte einige CD-ROM-Laufwerke nicht mehr richtig von Windows 95 erkannt. Da man ja nicht ständig in der Systemsteuerung unterwegs ist, ist es nützlich zu wissen, daß sich dieser Virus auch noch auf eine andere Art bemerkbar macht: Animierte Mauszeiger zeigen keine Animationen mehr.

Auf der unteren Hälfte des Bildschirms »Leistungsmerkmale« befinden sich drei weitere Buttons: »Dateisystem«, »Grafik«



Selbst mit 16 MByte RAM kommen Sie kaum ohne virtuellen Speicher aus

und »Virtueller Arbeitsspeicher«. Unter »Dateisystem« lassen sich die Read-ahead-Caches für Festplatte und CD-ROM einstellen. Die Werte sollten im Interesse der Geschwindigkeit so hoch wie möglich eingestellt sein. Im Untermenü »Grafik« können Sie einstellen, wie stark Windows 95 auf die Performance Ihrer Grafikkarte Einfluß nehmen darf. Treten bei Ihrem System häufig Grafikfehler und Abstürze auf, verringern Sie diesen Wert probehalber.

Mit großer Vorsicht sind die Einstellungen unter »Virtueller Arbeitsspeicher« zu behandeln. Schalten Sie die Verwaltung auf keinen Fall ab, da sonst Rechner mit weniger als 24 MByte Arbeitsspeicher schon Probleme bekommen, Windows 95 überhaupt zu starten.

Swapp-Alarm: Windows giert nach RAM

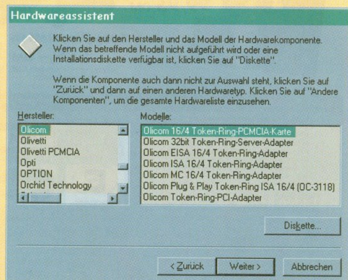
Manchmal wünscht man sich schon bald sein altes Windows 3.1 zurück. Der Grund? Das neue Windows kommt einem viel zu lahm vor. Die Ursache ist ganz einfach: Windows 95 hat einen größeren Bedarf an Hauptspeicher, als sich selbst die abgefeimtesten Spielehersteller von ihren Kunden zu verlangen trauen. Ja, richtig, Microsoft hat tatsächlich versprochen, daß Windows 95 auch auf Maschinen mit 4 MByte Hauptspeicher läuft. Das tut es auch. Jedenfalls dann, wenn man den Begriff »laufen« im Sinne von »nicht ganz stillstehend« definiert. Das Verhalten, das Windows 95 auf einem 4-MByte-Rechner an den Tag legt, ist von Geschwindigkeit so weit entfernt, wie Solitär von einem Ballerspiel. Der einzige Grund, warum es dennoch funktioniert, ist der virtuelle Speicher. In ihn packt Windows 95 alles, für das momentan im Hauptspeicher kein Platz ist. Mit anderen Worten: es wird geswappt, was das Zeug hält.

Windows 95 auf einem Rechner mit 4 MByte dürfte geduldigste Gemüter zum Wahnsinn treiben. Selbst 8 MByte sind noch kein reines Vergnügen, zieht sich doch bei dieser Ausstattung schon der ganz normale Start von Windows über

SO GEHT'S: NEUE HARDWARE INSTALLIEREN

Die Installation neuer Hardware beginnt im Prinzip schon beim Computer-Händler. Die Frage, ob das entsprechende Teil auch wirklich von Windows 95 explizit unterstützt wird, kann einem viel Ärger ersparen. Abzuraten ist von allen Geräten, die man nur mit alten Treibern aus Windows 3.1-Zeiten zum Laufen bringt. Die Verwendung von 16-Bit-Treibern führt zwangsläufig dazu, daß Windows 95 nur noch im langsamen Kompatibilitäts-Modus läuft.

Hat man die neue Hardware eingebaut, sollte man grundsätzlich erst einmal versuchen, ob Windows 95 automatisch damit zurechtkommt. Bei den meisten Grafikkarten ist das der Fall. Sie müssen sich nicht darum kümmern, welcher Chip darauf steckt; Windows installiert automatisch



die richtigen Treiber. Startet Windows 95 nach dem Einbau der neuen Hardware, ohne diese zu erkennen, muß man selber Hand anlegen.

In der Systemsteuerung befindet sich das richtige Programm dafür. Es steckt hinter dem Icon »Hardware«. Zunächst sollten Sie Windows 95 anweisen, selbständig nach der neuen Hardware zu suchen. Klicken Sie dafür einfach auf »weiter«. Etwas Geduld ist jetzt gefragt. Windows 95 kann sich durchaus satte 10 Minuten lang mit der Suche nach neuer Hardware beschäftigen. Zieht sich die Angelegenheit allerdings deutlich länger als eine Viertelstunde hin, riecht es nach Absturz: Dann können Sie den Rechner getrost ausschalten.

Führt die Automatik nicht zum Erfolg, bleibt nur noch das eigenhändige Suchen nach dem entsprechenden Treiber. Aktivieren Sie dazu unter »Hardware« die Option »nein«, wenn gefragt wird, ob nach neuer Hardware gesucht werden soll. Aus der daraufhin erscheindenden Liste wählen Sie das entsprechende Gerät aus. Anschließend müssen Sie nur noch den Hersteller und die Typenbezeichnung auswählen und der Treiber wird installiert.

Für den Fall, daß es sich um ein Gerät handelt, das nicht zu einer der Gruppenbezeichnungen in der Liste paßt, wählen Sie »Andere Komponenten«. Unter diesem Punkt finden Sie eine komplette Aufstellung aller Geräte, für die Treiber vorrätig hat. Über den Button »Diskette« lassen sich hier auch Geräte installieren, für die der Hersteller bereits einen eigenen Windows 95 Treiber mitgeliefert hat.

mehrere Minuten hin. Selbst Maschinen mit 16 MByte darf man nicht allzuviel zumuten. Wer viel mit mehreren Programmen zur gleichen Zeit arbeitet und vielleicht noch nebenher ein Spiel in der DOS-Box laufen hat, wird den Speicher schnell aufbrauchen. Auch dann ist wieder emsiges Swappen angesagt.
Deutlich ruhiger wird es für die Festplatte, wenn man 24 oder 32 MByte RAM im Rechner stecken hat. Ist soviel Speicher installiert, führt nicht mehr jeder Aufruf eines kleinen Programms zu wildem Sägen der Festplatte.

(Dirk Schuster/hl)

DER WINDOWS-EXPLORER

Eine der Haupt-Schaltzentralen in Windows 95 ist der »Explorer«. Diese Weiterentwicklung des alten Datei-Managers hat es in sich.
Starten Sie den Explorer über »Start«-Button, das Verzeichnis »Programme« und schließlich »Windows-Explorer«. Im linken Fenster sind sämtliche Laufwerke, Ordner und Netzwerkverbindungen zu sehen. Im rechten Fenster sehen Sie den Inhalt des gewählten Ordners. Ein Pluszeichen neben dem Ordner-Symbol zeigt an, daß sich unter diesem Ordner noch weitere befinden. Ein Klick auf das Pluszeichen öffnet die nächste Ebene.
Grundsätzlich hat sich an der Funktion gegenüber des Datei-Managers nichts geändert. Allerdings sind eine Menge neuer Möglichkeiten hinzugekommen. Die auffälligste Änderung ist auf den ersten Blick, daß jede Datei mit einem kleinen Icon versehen wurde. Das Icon zeigt die Anwendung an, mit der die Datei verknüpft ist. So läßt sich beispielsweise eine Word-Datei wesentlich schneller auffinden als über die Datei-Endung.
Keine Angst, wenn beim herumprobieren mal etwas schiefgeht: In der Button-Leiste finden Sie eine Funktion, mit der Sie alle Aktionen rückgängig machen können. Klicken Sie dazu einfach auf den Knopf mit dem verdrehten Pfeil und der letzte Vorgang wird zurückgenommen. Das funktioniert auch, wenn Sie eine Datei verschoben, kopiert oder den dazugehörigen Ordner umbenannt haben.
Die zweite Neuerung betrifft die Maus: Endlich bekommt die rechte Maustaste auch außerhalb von Spielen einen Sinn. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei, öffnet sich ein kontextsensitives Menü. Je nachdem, um was für eine Datei es sich handelt, sind die Möglichkeiten unterschiedlich. Bei Text-Dateien können Sie z.B. über dieses Menü eine Schnellansicht aktivieren, mit der Sie die Datei anschauen können, ohne extra die Anwendung zu laden.

Dieser »Explorer«-Kasten sollte eigentlich schon in der letzten Ausgabe erscheinen. Doch ein nettes kleines DTP-Fehlerchen verwandelte ihn in PC Player 10/95 zu einem schön anzusehenden, aber von jeglichem Text befreiten Notizzettel. Wir bitten um Nachsicht.

Online News

IRRES INTERNET

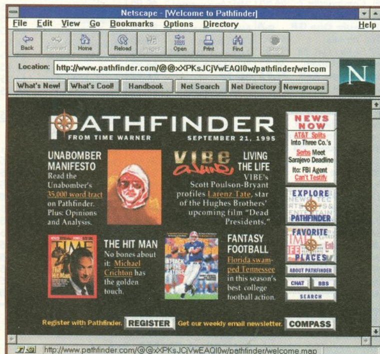
Bananenpflanzer, Pulitzer-Preisverleiher, kanadische Bezirksregierungen – das World Wide Web ist eine Fundgrube für Liebhaber bizarr-nützlicher Online-Anlaufstellen.

Immer mehr Firmen und Organisationen entdecken das Internet – darunter auch solche, die eigentlich gar nichts mit Computern zu tun haben. Sie alle haben die ungeheuren Wachstumsraten und Zukunftsaussichten des Nets und speziell des World Wide Web (WWW) im Visier und hängen sich mit eigenen Servern an den Zug an.

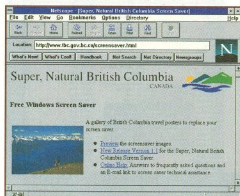
Dabei ist das Internet für die meisten kommerziellen Firmen noch ein Verlustgeschäft, außer Präsentation und Prestige läßt sich im Moment nichts gewinnen. Wir stellen Ihnen in dieser Ausgabe der Online-News einige interessante und ungewöhnliche Adressen vor, die sich aus der Masse der »sinnlosen« WWW-Seiten hervortun.

http://www.pathfinder.com

Der Multimedia-Konzern Time Warner hat mittlerweile schon für so viele Zeitschriften, Filme und sonstige Objekte eigene Webseiten, daß eine Hauptseite mit schlauen Such- und Überblickfunktionen schon lange überfällig war. Der Pathfinder schließt diese Lücke; es kann einem bei soviel geballten Informationen fast schwindelig werden. Neben Rubriken wie Nachrichten, Unterhaltung, Sport oder Lernen finden sich illustre Namen wie Time Magazine, People, LIFE, Entertainment Weekly oder die Encyclopedia Britannica. Sogar Van Halen und »Batman Forever« haben ihre eigene Seite verpaßt bekommen. Kandidat für den »besonders abgedreht«-Preis ist die »O.J. Central«-Seite, die Schätze wie einen Jahreskalender inklusive der wichtigsten Daten und Termine im O.J. Simpson-Prozeß enthält.



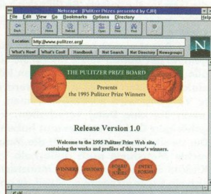
http://www.tbc.gov.bc.ca/screensaver.html



Gänzlich kostenfrei präsentiert sich auch die nächste Adresse. Können Sie nach monatelangem Treiben des After-Dark-Bildschirmschoners kein Toastbrot mehr sehen? Sind Sie so gestreßt, daß Sie lieber heute als morgen in die endlosen Wälder Nordamerikas auswandern würden? Dann sind Sie ein Fall für den kostenlosen Bildschirmschoner, der auf der Homepage des Fremdenverkehrsvereins des kandadischen Staates British Columbia darauf wartet, auf die heimische Festplatte übertragen zu werden. Schon bald können Sie sich mit dem Anblick malerischer Landschaften über den alltäglichen Streß hinwegtrösten. In regelmäßigen Abständen sind auf der Homepage neue Bilder erhältlich, die sich in den Bildschirmschoner einbauen lassen.

http://www.pulitzer.org

Hat das PC Player-Team für die sensationellen Enthüllungen im Bug-Report den diesjährigen Pulitzer-Preis gewonnen? Diese bange Frage beantwortet ein Besuch auf der Pulitzer-Webseite. Die neuesten Gewinner, die Geschichte hinter den Preisverleihungen, Leseproben und Teilnahmeformulare warten darauf, gelesen zu werden. Wer weiß, vielleicht schreiben Sie ja die preisgekrönte Story des nächsten Jahres? In diesem Jahr haben jedenfalls die Kollegen von der Los Angeles Times für ihre Berichterstattung über das 94er-Erdbeben gewonnen.



Software

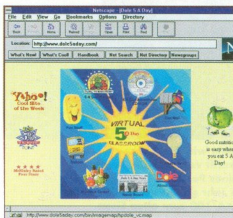
http://www.amazon.com

Kritiker des Internets meinen, daß der Mensch durch die zunehmende Zeit, die er online vor dem Computer verbringt, mehr und mehr vereinsamt. Auch Geschäfte des täglichen Alltags könnten schon bald per Mausklick erledigt werden. So kann man auf der Webseite einer Pizzakette in Kalifornien online seine Pizza zusammenstellen und besorgen. Aber – Hand aufs Herz – für welchen Anwender aus unseren Breitengraden kommt diese Bestellform in Frage?

Interessanter ist schon die Webseite von Amazon, dem nach eigenen Worten »größten Buchladen der Erde«. Allen Bemühungen um das »elektronische Buch« zum Trotz erfreut sich das konventionelle Papierwerk ungebrochener Beliebtheit. Wer fremdsprachige Bücher gerne im Original liest, weiß, wie überteuert diese oft in Buchhandlungen angeboten werden. Amazon aus Seattle bietet über das WWW seinen kompletten Katalog an. Jedes Buch, das sich weltweit noch in Druck befindet, kann ausfindig gemacht und bestellt werden – da kommen schon ein paar Millionen zusammen. Neben einer kleinen Abbildung des Titelbildes und einer kurzen Inhaltsangabe findet man die wichtigste Information: den Preis.

Hier kann Amazon mit den Discount-Buchhandlungen in den USA mithalten: bis zu 40 Prozent billiger als der Listenpreis; das macht häufig schon ein paar Dollar aus. Amazon verschickt Bücher auch in Länder außerhalb der USA. Das kostet zwar drei Dollar Aufpreis pro Buch, die aber durch die Rabatte wieder aufgefangen werden. Der Clou: ein List-Server gibt ein tägliches Update über den Status der Bestellung, von »die Bücher sind an Bord der Frachtmaschine« bis hin zu »die Bücher sind von Ihnen entgegengenommen worden« – da bleiben keine Fragen mehr offen.

http://www.dole.com



Hinter dieser Adresse versteckt sich nicht etwa die Seite zu Bob Doles Präsidentschaftskampagne, sondern der Chiquita-Rivale Dole aus den USA. Auf den grafisch hinreißend gemachten Seiten präsentieren die verschiedensten Früchtchen ihre Botschaft: Obst und Gemüse sind gesund. Neben allerlei Informationen über Dole gibt es auch die Möglichkeit, ein CD-ROM zu bestellen, auf dem Kindern spielerisch der Wert einer vernünftigen Ernährung vermittelt wird. Diese mit 15 Dollar nicht sonderlich teure CD wird bereits mit großem Erfolg an über 15.000 Grundschulen in den USA eingesetzt.

http://www.tvnet.com:80/UTVL

Zum Schluß noch eine heiße Adresse für TV-Fans: 1.405 Links zu 454 Serien bieten genügend Zeitvertreib, wenn gerade einmal Sommerpause Ihrer Lieblingsserie ist. **(ro)**

Test: Pentium-Clone »Cyrix 5x86«

PENTIUM-SCHRECK

Unverhofft kommt oft: Während die Welt auf Intels P6-Prozessor wartet, stellt Cyrix mit dem »5x86« einen Pentium/75 im 486er-Gehäuse vor. Der ideale Prozessor zum Aufrüsten eines 486er-Boards – will man meinen...



Der »5x86« von Cyrix soll im Gehäuse eines 486ers die Leistung eines Pentium/75 erreichen. Das klappt aber nur mit einem speziellen BIOS.

Intel hat sich völlig dem Pentium und dem neuen P6 verschrieben und beachtet die 486er-Chips kaum noch. Indes haucht Cyrix dieser Prozessor-Generation neues Leben ein. Der neueste Chip der Firma heißt »5x86«, paßt in den Sockel eines 486ers und will dennoch die Leistung eines Pentium/75 erreichen. Intern hat er wie der DX4/100 von Intel 16 KByte Cache und kann Multiplikationen schneller als alte DX-Prozessoren ausführen.

Das alleine erklärt allerdings noch nicht den erhofften Leistungsgewinn. Im Prozessor schlummern einige Spezialitäten, die es bei anderen Modellen bisher nicht gab. Sie stammen von einem weiteren Cyrix-Prozessor: dem »M1«. Dieser soll bei gleichem Takt schneller als ein Pentium sein, ist bisher aber noch nicht erhältlich. Da Cyrix für die Entwicklung des M1-Chips langsam das Geld knapp wurde, erinnerte man sich an die 486er-Besitzer, die ihr Board vielleicht lieber aufrüsten, als sich gleich ein Pentium-System zu kaufen. So wurden einige der M1-Fähigkeiten in einen kleineren Chip gesteckt, woraufhin der »5x86« geboren war. Cyrix bietet ihn momentan in einer 100-MHz-Version an, eine Variante mit 120 MHz soll demnächst folgen. Der Chip arbeitet wie die DX4-Chips mit 3,3 Volt und soll im Handel ca. DM 360,- kosten (zum Vergleich: den DX4/100 gibt's für um die DM 250,-).

Für unseren Test erhielten wir von Cyrix ein spezielles Board mit dem 100-MHz-5x86-Prozessor. In das selbe Board steckten wir zum Vergleich auch einen 486DX4/100 von Intel und einen DX4/100 von AMD. Außerdem stellten wir die Werte denen eines Standard-Plato-Board mit einem Pentium/90-Prozessor gegenüber. Da beide Boards einen PCI-Bus und integrierte Festplattencontroller besaßen, benutzten wir für die Tests auch die selbe Festplatte und die selbe Grafikkarte. Wenn sich Geschwindigkeitsunterschiede zeigen, konnte es also nur am Board oder an dem Prozessor liegen. Als Testsoftware nahmen wir die gleiche Programme, die in dieser Ausgabe schon für den Pentium-Computer-Vergleichstest herhielten. Als Grafikkarte diente die »Winner 1000 Trio« von Elsa (siehe auch Ausgabe 8/95).

Unsere Testwerte waren enttäuschend: Der 5x86-Chip war zwar schneller als der DX4/100-Prozessoren von Intel, allerdings nur um ca. 6 Prozent. In der Praxis würde kaum jemand diesen Unterschied bemerken. Gegenüber einem DX4/100 von AMD war der Cyrix-Chip zwar schon rund 12 Prozent schneller, aber auch das ist nicht gerade die Welt. Nur ein trainierter Spieler würde bei seinem Lieblingstitel einen Unterschied bemerken. Insgesamt ist das weitab von der Leistung eines Pentium/75. Unsere Meßwerte deckten sich also nicht gerade mit den Aussagen von Cyrix.

Die Diskrepanz erklärte sich allerdings schnell: Damit der Prozessor die Leistung eines Pentium/75 erreicht, müssen die eingangs erwähnten Fähigkeiten erst aktiviert werden. Wenn der 5x86 startet, sind sie nämlich standardmäßig abgeschaltet. Cyrix hat zum korrekten Initialisieren des 5x86 ein separates DOS-Programm parat, das der Normal-Anwen-



3D-Spiele wir »Hi-Octane« werden in Zukunft verstärkt die Rechenpower eines Pentiums benötigen. In einem Jahr gehört vermutlich selbst der DX4/100 zum alten Eisen.

TESTERGEBNISSE

Prozessor:	AMD DX4/100	Intel DX4/100	Cyrix 5x86	Pentium/90
Motherboard:	UM8810P-AIO	UM8810P-AIO	UM8810P-AIO	Intel Plato
VIDSPEED:				
320 x 200 x 256	14148 Byte/ms	14148 Byte/ms	14148 Byte/ms	39670 Byte/ms
640 x 480 x 256	14142 Byte/ms	14142 Byte/ms	14142 Byte/ms	23199 Byte/ms
3DBench:	52,6 Bilder/s	55,5 Bilder/s	58,8 Bilder/s	83,3 Bilder/s
Wintach:				
640 x 480 x 256:	49,22	56,69	58,84	71,08
640 x 480 x 16,7M:	133,88	153,80	163,16	176,76
WinG:	240,96 Bilder/s	241,55 Bilder/s	241,55 Bilder/s	632,91 Bilder/s

der aber nicht erhält. Vermutlich wären viele mit den Einstellungen in den Innereien des Chips auch überfordert. Deshalb sollen die BIOSse zukünftiger Motherboards die Einstellungen für den 5x86 schon beim Start des PCs automatisch vornehmen. Und siehe da: Sind die zusätzlichen Fähigkeiten des 5x86 aktiv, erreicht er tatsächlich die Leistung eines Pentium/75.

Aber als Ersatz für einen normalen DX4/100 kommt der Chip erst einmal nicht in Frage. Im Moment wird der neuen Cyrix von keinem BIOS unterstützt. Das wird sich vermutlich innerhalb des nächsten halben Jahres ändern, was den jetzigen DX4/100-Besitzern allerdings nichts nutzt. Die müßten nämlich das BIOS gegen eines mit einer 5x86-Unterstützung austauschen – und ein neues BIOS für ein No-Name-Board zu bekommen, ist fast unmöglich. Aber auch bei einer Neu-Anschaffung macht der 5x86 wenig Sinn. Es ist abzusehen, daß in einem Jahr der Pentium/90 Pflicht für Spieler ist. Im Vergleich zu einem P/90-System ist auch ein optimierter 5x86 mit angepaßtem BIOS zu langsam.

Ohne eine spezielle Initialisierung fährt der 5x86 seine volle Rechenleistung nicht aus. Nicht jedes BIOS ist dafür geeignet.

Selbst bei einem Neukauf eines speziellen 5x86-PCs kann man sich nicht sicher sein, daß der Computer auch tatsächlich den 5x86 korrekt initialisiert. Wer sich also nicht absolut sicher ist, daß sein Board den 5x86 unterstützt, sollte die Finger von dem Chip lassen. Er ist zwar auch ohne Initialisierung schneller als ein DX4/100. Aber nur für 6 Prozent mehr Leistung gibt wohl niemand gerne 360 Mark aus. **(hf)**

ALTERNATIVEN ZUM PENTIUM?

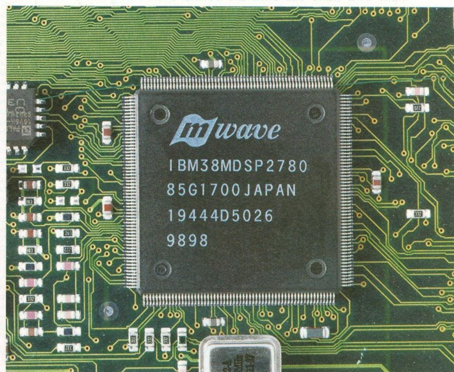
Abgesehen von der Schlappe mit dem Cyrix-Chip sind unsere Meßwerte in anderer Hinsicht sehr interessant: So ist ein DX4/100 von Intel auch nur zwischen 6 Prozent (3DBench) und 15 Prozent (Wintach) schneller, als ein DX4/100 von AMD. Diesen Leistungsunterschied bemerkt in der Praxis kaum jemand. Als Kaufkriterium gilt also einfach der Preis der Chips: Ist der AMD-Chip billiger als der Intel-Prozessor, fällt die Wahl auf AMD; ist Intel dagegen billiger oder genau so teuer wie der AMD-Chip, neigt sich die Waagschale zu Gunsten von Intel.

Interessant sind auch die Meßwerte des VIDSPEED-Tests: In unserem Plato-Board liefert die WINNER-Karte eine Datenrate von 39670 Byte/ms unter Normal-VGA. Mit den anderen drei Chips sinkt die Datenrate dagegen auf 14148 Byte/ms, was gut einem Drittel der Leistung entspricht. Da die Karte die selbe war, hat das Board die Geschwindigkeit gedrückt. Offenbar ist der Chipsatz von Intel auf dem Plato-Board besser für PCI ausgelegt als der des Cyrix-Testboards (der Chipsatz stammt dort von UMC).

Spiele in Super-VGA merken das schon, wenn das Board die Grafikdaten plötzlich in der dreifachen Zeit zur Karte schaufelt: Das Spiel wird dann langsamer. Ein Grund mehr, beim nächsten Computerkauf gleich einen Pentium/90 mit einem entsprechenden Board ins Auge zu fassen.

ANSCHLUSS GESUCHT

Modem gefällig? Mit V.34? Und eine Soundkarte mit General-MIDI? Bringen wir das Maß doch gleich zum Überlaufen und packen noch ein Faxmodem, einen Anrufbeantworter sowie einen Riesenbatzen Software dazu. Die ganze Pracht gibt's bei Miro als Komplettpaket für wenig Geld.



Der »mWave«-DSP von IBM verleiht der miroCONNECT-Karte ihre Fähigkeiten

Allround-Talent à la Miro: Das neue Paket »miro CONNECT 34 office« vereint eine General-MIDI-Soundkarte, ein V.34-Modem, ein Faxgerät, einen Anrufbeantworter und einen Adapter für alle gängigen CD-ROM-Laufwerke auf einer Karte.

Bei soviel Funktionalität würde jeder im ersten Moment einen Berg von ICs auf dem Board erwarten. Stattdessen hockt nur ein einziger größerer Chip auf der Platine: ein DSP (Digitaler Signalprozessor) von IBM. Dieser Chip ist in der Lage, spezielle Programme sehr flott auszuführen. Er ist viel schneller als ein Pentium und übernimmt dadurch Aufgaben, wie sie sonst nur spezialisierte Hardware bewältigt. Zum Beispiel wandelt er digitale Daten in Modemtöne um oder spielt Samples eines General-MIDI-Sounds.

Ganz so neu ist das Paket allerdings nicht, denn zumindest die Karte ist ein alter Bekannter. Schon im Mai stellte Miro die »miroCONNECT 34 wave«-Karte vor, die in genau der selben Form auch im Office-Paket liegt. Das neue und gute an der Office-Version ist die mitgelieferte Software.

Platzhungrig

Die Karte läßt sich ganz einfach installieren: einen freien ISA-Slot gesucht, der die lange Karte auch verkraftet, und rein damit. Die restliche Konfiguration geschieht komplett per Software, die vorher von der mitgelieferten CD installiert wird. Wir hatten für unseren Test die Vorabversion »2.10 beta« zur Verfügung, die aber nach Aussagen von Miro der endgültigen Version entspricht. Vor der Installation sollte der Karten-Besitzer einmal tief durchatmen und die Platte von allem unnötigen Humbug befreien: Wenn sämtliche Software auf die Festplatte wandert, sind sage und schreibe 76 MByte weg.



Unter DOS arbeitet die Karte in vier Modi, die aber nicht gleichzeitig laufen können

Das meiste davon verschlingt die Windows-Installation und nur ein kleiner Teil der Software fühlt sich auch für DOS zuständig. Die Installationssoftware fragt für die Soundkarte und das Modem verschiedene Parameter ab. Voreingestellt sind hier für den Sound-Blaster-Modus der I/O-Port 220h, der DMA-Kanal 1 und der IRQ 7. Der MPU-Port konfiguriert sich auf I/O-Port 330h und IRQ 9 und das Modem macht sich auf den Adressen und dem IRQ des COM-Ports 4 breit. Normalerweise »passen« diese Einstellungen so, wie es die Installations-Software vorsieht. Sie lassen sich sowohl während der Installation als auch nachträglich ändern.

Nach der Prozedur sind sowohl die CONFIG.SYS als auch die AUTOEXEC.BAT um einige Einträge reicher. Unter anderem startet beim Booten des PCs jedesmal ein Konfigurations-Programm, das den Betriebsmodus der CONNECT-Karte unter DOS festlegt. Der Karten-Besitzer wählt zwischen vier möglichen Einstellungen: »Sound Blaster Pro & Adlib«, »Sound Blaster Pro & General-MIDI«, »Sound Blaster & Adlib & V.32bis-Modem« oder »V.34«-Modem.

Alle Fähigkeiten der Karte stehen also nicht gleichzeitig zur Verfügung, denn dazu ist der DSP trotz seiner Rechenkraft doch etwas schwach auf der Brust.

Nicht vergessen: DOS-Spiele

Die Karte verrichtete ihre Arbeit während unseres Tests ohne Schwierigkeiten: Im Sound-Blaster-Pro-Modus gaben die Spiele ihre Geräusche brav in Stereo wieder und auch der normale Mono-Modus des Sound Blasters funktionierte auf Anhieb. Da auf der Karte kein Adlib-Chip vorhanden ist, »berechnet« diese Klänge ebenfalls der DSP. Wie von den

Created by POD Commercial Presentation

Games World
Software Hardware

Louise-Schröder-Weg 3 61267 Neu-Anspach - Selbstabholer nach Absprache!
Bestellzeiten: Mo.-Fr. 9-21 Uhr, Sa. 10-18 Uhr unter **Tel. 06081/42263 * Fax 06081/42272 NEU!**
außerhalb unserer Öffnungszeiten Anrufbeantworter!
Ihr Partner auch für Amiga + alle Konsolen! Sicherheitskarton & Preisliste kostenlos bei Bestellung!

Weitere Soft- & Hardwaretitel auf Anfrage. Ständig über 500 Titel im Programm!! Wir helfen bei Problemen!

CD-ROM			Kiyeko &Die Diebe d. Nacht	DV	59,95	PC - Diskette 3,5"		
11th Hour	DA	88,95	Last Dynasty	DV	72,95	Aladdin	DA	54,95
3D Lemmings	DA	a.Anfr.	Legend of Kyrandia 3	DV	74,95	Battle Isle 2	DV	36,95
Across the Rhine	DV	88,95	Lost Eden	DV	74,95	Biing!	DV	79,95
Action Soccer	DV	69,95	Machiavelli the Prince	DV	80,95	Colonization	DV	49,95
Air Havoc	DV	72,95	Magic Carpet + Data	DV	85,95	Die Siedler	DV	42,95
Al Unser - Racing (Win)	DA	57,95	Magic Carpet 2	DV	86,95	Flight Commander 2	DV	71,95
Alone in the Dark 3	DV	79,95	Micro Machines 2	DA	65,95	Hugo	DV	54,95
Amerika 1861-65	DV	77,95	Myst	DV	62,95	König der Löwen	DA	56,95
Apache Longbow	DV	69,95	Navy Strike	DV	89,95	Master of Magic	DV	51,95
Are you afraid of the Dark?	DA	73,95	NBA Jam Torurnament	DA	96,95	Panzergeneral	DA	23,95
Asterix - Die große Reise	DV	59,95	NBA Live 95	DA	84,95	Psycho Pinball	DV	65,95
Aufschwung Ost Deluxe	DV	62,95	NHL Hockey 95	EV	54,95	Sensible World of Soccer	DV	58,95
Battle Isle 2 + Data	DV	63,95	Windows 95			Sim Tower (Win)	DA	65,95
Berlin Connection	DV	89,95	Update CD-ROM			Slipstream 5000	DA	71,95
Buried in Time	DV	68,95	hier erhältlich zu 189,95 DM			Superstreetfighter 2 Turbo	DA	66,95
Combat Air Patrol	DV	62,95	NHL Hockey 96	DV	86,95	The Atlas	DV	54,95
Command & Conquer	EV	81,95	Orion Conspiracy	DV	79,95	Die Fundgrube - es lohnt sich!		
Crusade	DV	87,95	PGA Tour Golf 96	DA	86,95	1942 Pacific Air War Gold	DA	62,95
Topaktuell - jetzt bestellen			Phantasmagoria	EV	79,95	Cyberia	DV	43,95
Ascendancy	DV	85,95	Pitfall t. Mayan Adv. Win95	EV	85,95	Desert Strike + Jungle Strike	DA	49,95
Biing! - endlich da!	DV	62,95	Power House	DV	62,95	Dune 2	DV	37,95
Battle Isle 3	DV	84,95	Primal Rage	DV	73,95	Great Naval Battles 3	EV	34,95
Command & Conquer	DV	87,95	Sensible Golf	DV	66,95	Indy Car Racing	DA	29,95
Mech Warrior 2	DA	74,95	Sensible World of Soccer	DV	61,95	Kyrandia 2-Hand of Fate	DA	34,95
Phantasmagoria	DV	79,95	Sim Tower (Win)	DA	65,95	Lands of Lore	DV	38,95
Space Quest 6	DV	74,95	Sim Town	DV	65,95	Noctropolis	DV	37,95
Crusader - No Remorse!	DV	a.Anfr.	Star Trek: TNG Final Unity	DV	89,95	Simon the Sorcerer	DV	39,95
Daedalus Encounter	DV	88,95	Sternenschweif DSA 2	DV	77,95	UFO-Enemy Unknown	DV	34,95
Dark Forces	DV	87,95	Terminal Velocity	DA	68,95	Englische Wochen bei GamesWorld		
Dark Forces (Original)	EV	65,95	Terminal Velocity	EV	59,95	Daedalus Encounter		74,95
Die total verrückte Rally	DV	44,95	The Atlas	DV	59,95	Day of the Tentacle		39,95
Discworld	DV	87,95	Preisknaller CD-ROM			Ecstatica		47,95
Driving Need for Speed	DV	86,95	A4 Networks	DV	74,95	FIFA Soccer		54,95
EA Sports Rugby	DA	79,95	Flight Commander 2	DV	60,95	Flight Unlimited		74,95
Fade to Black	DV	89,95	Perfect General 2	DV	65,95	Kingsquest 7		39,95
FIFA Soccer	DV	73,95	Prisoner of Ice	DV	68,95	Last Dynasty		62,95
Flight of t. Amazone Queen	DV	74,95	Simon the Sorcerer 2	DV	71,95	Myst		53,95
Flight Unlimited	DV	91,95	Dungeon Master 2	DV	79,95	Nascar Racing		44,95
Full Throttle (Vollgas)	DV	85,95	Us Navy Fighters & Data	DV	97,95	Panzer General		39,95
FX Fighter	DA	75,95	Us Navy Fighters Data	DV	42,95	Rebel Assault		44,95
Hattrick (Ikarion)	DV	79,95	USS Ticonderoga	DV	81,95	Sam & Max - Hit the Road		34,95
Heart of Darkness	DV	94,95	Virtual Pool	DV	79,95	Sim City 2000		39,95
Hi - Octane	DV	85,95	Warriors	DV	58,95	Star Trek 25th Anniversary		33,95
Human Recall	DV	78,95	Wing Commander 3	DV	87,95	Us Navy Fighters		74,95
Jagged Alliance	DV	81,95	Händleranfragen erwünscht!			Wing Commander 3		59,95

Sie kommen nicht weiter bei Ihrem Spiel? Lösungsheft am besten gleich mitbestellen zu 19,95 DM!

Hardwaremarkt		C&H Flight Stick Pro	149,95	CPU's & mehr Hardware auf Anfrage!	
Action Replay Pro Vers.4.6	149,95	Hardwareknaller		FAX-Modem 14.400b intern, B	159,95
Aktiv Boxen, 75 Watt	69,95	Logitech Wingman Extreme	89,95	Media-Vision 16-bit Soundkarte	119,95
CD-ROM 4x NEC CDR 272	254,95	Spea Mirage P64 2MB PCI	289,95	Mouse Logitech Pilot	59,95
Gamecard Gravis	46,95	Mitsumi FX 400 Quadro Speed	274,95	Orchid Sound Wave 32 PLUS	279,95
Gamepad Gravis	54,95	Multimedia Kit - 2-fach CD-ROM		SiMM 1MB weitere a. Anfrage	69,95
Gravis Analog PRO	69,95	16-bit Soundk., Boxen, Spiele	319,95	Soundblaster 16 Value Edition	184,95
MPEG-Card Longshine LCS9660	549,95	CPU Pentium 90MHz	514,95	Soundblaster PRO IDE CSP	299,95

Achtung Schnäppchensucher! Vorrübergehende Preissenkungen von bis zu 30%. Anrufen und unverbindlich nachfragen lohnt sich daher! Angebote bis auf Widerruf. Versandkosten Vorkasse 6,95 DM, Nachnahme 9,95 DM zzgl. NN-Gebühr, Ausland 24,90 DM nur Vorkasse EC-Scheck.Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 30.-DM. Fordern Sie unsere umfangreiche Preisliste gegen 3 DM in Briefmarken an. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Inhaber Patrick Dreyer

BitBrothers

Telefon 0208/888612
Telefax 0208/888712
Mühlenstr. 10 46047 Oberhausen
Großhandel für Computerspiele & Zubehör

Händleranfragen willkommen!

(An)fragen kostet nichts!

Top-Konditionen

Kommission

1A-Service

Software Corner

BESTELLANNAHME:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Fax: 0241/508973
Mo-Fr 19.00-21.30
Tel.: 0241/527010
Fax: 0241/563902

KATALOGDISKETTE DM 2,50 **BTX:*20003024153313 1#**

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

PC CDRom MPC II	Preis
7th Guest White Label DH	22,90DM
ACES COLLECTION DV	67,90DM
Across the rhine DV	99,90DM
Action Soccer DV	69,90DM
Air Havoc Tower Sim. DV	69,90DM
AIV Networks DV	84,90DM
Alone in the dark 2&1 DV	59,90DM
Alone in the dark 3 DV	84,90DM
Al Uns.Arc.Racing DH Win95	59,90DM
Amberstar / Siege DV/DH	14,90DM
Amerika 1861-65 DV	84,90DM
Apache Longbow DH	79,90DM
Ascendancy DV *	79,90DM
Aufschwung Ost Enh. DV	67,90DM
AWARD WINNERS PL. DH	67,90DM
Battle Bugs DV	39,90DM
Battle Isle 2 + Data DV	69,90DM
Beneath a steel Sky DV	22,90DM
Biing! DV *	74,90DM
Bioforge DV	89,90DM
Bitmap Bros. Comp. DH	59,90DM
Blockout DH	19,90DM
Bolo DV	59,90DM
Burning Steel 3 DH	84,90DM
Campain DH	17,90DM
CivNet DV *	89,90DM
Colonization DV	89,90DM
Command & Conquer DV	89,90DM
Crusade DV	84,90DM
Crusader - No Remorse DV *	89,90DM
Cyberia DV	74,90DM
Cybermage DV *	89,90DM
Daedalous Enc. DV (WIN)	89,90DM
Dark Forces DV 8MB	84,90DM
Day of the Tentacle DV	39,90DM
Der Planer DV	14,90DM
Desert + Jungle strike DH	47,90DM
Die total verrückte Rallye DV	39,90DM
Discworld DDE	84,90DM
Doppelpaß+Kicker Abo DV	49,90DM
Dragon Lore DV	39,90DM
DSA DV	34,90DM
DSA 2 + Speech DV	79,90DM
Dune DH	34,90DM
Dune 2 DH	34,90DM
Dungeon Master 2 DV	89,90DM
Fade to Black DV *	89,90DM
Fields of Glory DH	34,90DM
FS5 Scenery Las Vegas EV	59,90DM
Flight Commander 2 DV	67,90DM
Flight of the Amazon Q. DV	79,90DM
Flight Unlimited DV	89,90DM
Formula One Grand Prix DH	34,90DM
Full Throttle DH8MB	69,90DM
FX Fighter DH	79,90DM
Hand of Fate DV	34,90DM
Hattrick! Ikarion DV	79,90DM
High Seas Traders DV	59,90DM
Hi-Octane DH	84,90DM
Hollywood Pictures DV	79,90DM
Incredible Machine 2 DV	89,90DM
Indy Car Rac. +15 Tracks EV	22,90DM
Jagged Alliance DV	89,90DM
Jetfighter 2 EV Jewl Case	19,90DM
Kaiser DeLuxe DV	59,90DM
Kingpin Bowling DH	27,90DM
King's Quest 1-6 DH	39,90DM
King's Quest 7 DV	84,90DM
Lands of Lore DV	34,90DM
Larry Collection DH	67,90DM
Last Dynasty DV	74,90DM
Legend of Kyrandia 3 DV	79,90DM
Lemmings 3 DH	67,90DM
Links 386 Enh. +2 DH	67,90DM
Links Course Devil's Isl. EV	47,90DM
Lords of Midnight DV	89,90DM
LUCAS ARTS TOP ADV. DV	79,90DM
Machiavelli-the Prince DV	84,90DM
Magic Carpet Plus DV	84,90DM
Master of Magic DV	89,90DM
Mechwarrior II EV	79,90DM
Mad News DV	67,90DM
Micro Machines 2 DH	69,90DM
Myst DV	67,90DM
Nascar Racing SVGA EV	54,90DM
Nascar Racing Track Pack DH	39,90DM
NBA Live '95 8MB DH	89,90DM
Oldtimer DV	44,90DM
Orion Conspiracy DV	84,90DM
Panzer General EV	49,90DM
Patrizier DV	49,90DM
Perfect General 2 DH	79,90DM
Phantasmagoria EV	89,90DM
Pinball Illusions DH	67,90DM
Pirates Gold! DH	34,90DM
Pitfall NEU! Nur Win95!!!	84,90DM
Popoulus 2+Powermonger DH	27,90DM
Primal Rage DH	84,90DM
Prisoner of Ice DV	84,90DM
Privateer DH	27,90DM
Psycho Pinball DV	79,90DM
Quantum Gate EV Jewl Case	19,90DM
Ravenloft 2 DH	69,90DM
Rebel Assault DH	39,90DM
Sensible World of Soccer DV *	67,90DM
Shadowcaster DV	27,90DM
Shanghai: Greatest M. EV	89,90DM
Silent Service 2 EV	19,90DM
Sim City 2000 Coll. DV	89,90DM
Sim Tower DH	74,90DM
Simon the Sorcerer Enh. DV	34,90DM
Simon the Sorcerer 2 DV	79,90DM
Sim Town DV *	79,90DM
Slipstream 5000 DH	69,90DM
Space Quest 1-5 DH	39,90DM
Space Quest 6 EV	99,90DM
SSN-21 Seawolf DV	27,90DM
Star Trek 25th Anniversary DH	29,90DM
Star Trek Next Generation DV	99,90DM
Super Street Fighter 2 Tur. DH	67,90DM
Syndicate Plus DV	27,90DM
Task Force 1942 DH	34,90DM
Temptation Collection DH	89,90DM
Terminal Velocity DH	67,90DM
The Scroll DH	59,90DM
Transport Tycoon DV	89,90DM
Tuneland DV	74,90DM
Turbo Tracks DH	49,90DM
Ultima 1-6 EV Jewel Case	69,90DM
Ultima Underworld 1+2 DH*	29,90DM
US Navy Fighters DV	89,90DM
USS Ticonderoga DV	84,90DM
Virtual Pool DH	89,90DM
Warriors DV	67,90DM
Werewolf v Comanche 2.0 DH	79,90DM
Whale's Voyage 2 DV	67,90DM
Wing Comm. 2 DL DH	27,90DM
Wing Comm. 3 DV 8MB	99,90DM
Wizardry 6&7 DH	34,90DM
X-Com: Terror ... DV	89,90DM
X-Wing+Missions Enh. DH	67,90DM

MS-DOS DISK	Preis
Aces of the deep Mission DV	39,90DM
Aladdin DH	59,90DM
Atlas DV	59,90DM
ATP 2.0 Blue Box EV	69,90DM
ATP 3D Graphics System DV	59,90DM
ATP Scenery Italy DH	59,90DM
BuLiMa 3 Supporter DV	49,90DM
Die Siedler DV	47,90DM
Eishockey Manager DV	29,90DM
Hugo DV	59,90DM
Indiana Jones 4 DV	47,90DM
König der Löwen DH	59,90DM
Links Data Prairie Dunes EV	47,90DM
Links Data Riviera C. Club EV	47,90DM
Monkey Island 1 DV	34,90DM
Monkey Island 2 DV	34,90DM
Nectaris DH	39,90DM
Sim Earth DH	34,90DM
Tie Fighter DV	69,90DM
Tie Fighter Mission DV	29,90DM
Transport Tycoon W. Ed. DV	34,90DM
Ultima 7 DV	34,90DM

Add On's	Preis
SB CDR563B + Photostyler	189,95DM
Toshiba IDE 5302B 4fach	319,00DM
SB16 ASP MultiCD OEM	219,00DM
SB16 CSP Pro IDE	309,00DM
Orchid Wavebooster ab	189,00DM
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	729,00DM
Thrustmaster FCS II	129,00DM
Thrustmaster F16 Stick	249,00DM
Thrustmaster WCS II	239,00DM
Thrustmaster TQS	299,00DM
Thrustmaster Rudder	229,00DM
Thrustmaster Formula T1	259,00DM
Eliminator Game Card	39,90DM
Joypad Gravis	34,90DM
FWCS Gravis FIREBIRD	129,00DM
Joystick Gravis PHOENIX	179,00DM
Joystick Gravis Analog Pro	54,90DM

LÖSUNGSHEFTE FÜR VIELE SPIELE ab DM 17,95DM

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt per Postnachnahme (als Postpaket), zzgl. DM 11.- Porto Verpackung/NN + DM 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7.50- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Teillieferung vorbehalten. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30.- fällig. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + DM 28.-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Ensoniq-Soundkarten her bekannt, kann das böse in die Hose gehen. Bei der Miro-Karte klingen die Sounds zum Glück fast immer so, wie sie auch ein echter Adlib-Chip produzieren würde.

Weniger gut haben uns dagegen die Klänge des General-MIDI-Soundteils gefallen. Uns fiel auf, daß manche Instrumente den gleichen Klang verwenden. Generell klingen die Sounds relativ dünn, so daß bei vielen gleichzeitig ertönenden Instrumenten ein Klangbrei entsteht, aus dem sich kaum noch ein Instrument heraushören läßt. Die rohen MIDI-Daten leitet die Karte dagegen erfreulicherweise an den kombinierten MIDI-/Joystick-Anschluß weiter, der auf jeder Soundkarte vorhanden ist. Das passiert auch dann, wenn der General-MIDI-Synthesizer gar nicht aktiv ist.

Sowohl das V.32bis-Modem (14400 bps) als auch das V.34-Modem (28800 bps) funktionierten einwandfrei. Wir wählten mit der Karte verschiedene Mailboxen im Münchner Raum an, und die Verbindungen kamen immer im jeweiligen Modus des Partner-Modems zustande. Kein einziges mal verweigerte die Karte ihren Dienst.

Mehr los unter Windows

Die ganze Macht der mitgelieferten Software entfaltet sich allerdings erst unter Windows. Natürlich stehen hier wie unter DOS die General-MIDI-Klänge und das Modem zur Verfügung. Zusätzlich gibt es von Miro Software, mit der sich die Karte in einen Anrufbeantworter, ein Faxgerät oder in ein Telefon verwandelt. Miro liefert ein Programm namens »Launcher« mit, der auf Mausklick die Applikationen startet.

Die Faxfunktion präsentiert sich wie ein Druckertreiber, also ähnlich wie die Software »WinFAX Pro«. Statt mit einem Drucker arbeitet eine x-beliebige Software dann mit dem Fax-Programm. Wahlweise läßt sich die Empfänger-Telefonnummer direkt eingeben oder aus einer Nummernliste übernehmen, die sich anlegen läßt. Die Software empfängt natürlich auch Faxe; den Inhalt speichert sie dann auf Wunsch als Bilddatei.



Alles, was per Fax rein- oder rausgeht, zeichnet das Fax-Protokoll auf

Der Anrufbeantworter kann selbstverständlich Anrufe aufzeichnen, wobei der Ansagetext automatisch abhängig von der Uhrzeit wechselt. Tagsüber erschallt dann zum Beispiel »Bin leider bei der Arbeit«, und abends wechselt der Text automatisch in »Hab' leider keine Lust ranzugehen«. Miro liefert bereits fertige Ansagetexte mit, und zwar sowohl mit männlicher als auch weiblicher Stimme. Wem die nicht passen, der darf seine eigenen Text aufsprechen. Da die Karte gleichzeitig General-MIDI-Musiken abspielen und Digitalklänge aufnehmen kann, könnte jeder mit ein und derselben Karte musikuntermalte Ansagetexte produzieren.



Die Miro-Software macht Ihren PC zum Anrufbeantworter

Wenn übrigens mehrere Programme aktiv sind, also zum Beispiel das Faxgerät, der Anrufbeantworter, das Telefon und das Terminal-Programm, arbeitet in der CONNECT-Software ein automatischer Umschalter. Ruft ein Faxgerät an, aktiviert sich automatisch die Faxsoftware. Ist dagegen ein menschlicher Teilnehmer am Apparat, wird entweder der Anrufbeantworter aktiv oder das Telefon-Programm nimmt den Anruf entgegen. Auch diese automatische Weiterschaltung kann der CONNECT-Besitzer ändern.

Fazit

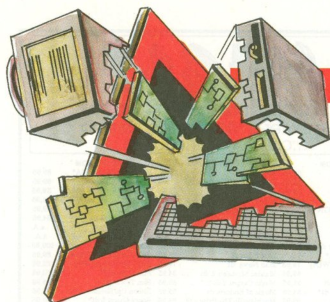
Kurz erwähnen können wir hier nur die weitere mitgelieferte Software, die einen Großteil der restlichen 76 MByte ausmacht. Da gibt es zum Beispiel eine Textverarbeitung und eine Tabellenkalkulation, deren Funktionen sich kaum hinter »Word für Windows 2.0« und »Excel« von Microsoft verstecken müssen. Da es sich um ein Kommunikationspaket handelt, dürfen ein Internet-WWW-Browser und das Compuserve-Zugangsprogramm »WinCIM« nicht fehlen.

Einen kleinen Wermutstropfen gibt es in Form der General-MIDI-Klänge. Als Software-Update wünschen wir uns da etwas fetzigere Sounds (das geht, da die Samples nicht in einem ROM vorliegen, sondern die System-Software sie erst RAM des DSPs lädt) oder wahlweise einen Wave-Port zum Aufstecken einer General-MIDI-Soundkarte.

Und was kostet der Spaß nun? Die unverbindliche Preisempfehlung von Miro liegt bei überschaubaren 600 Mark. Hochinteressant ist das Paket also für alle, die sich demnächst ein Faxmodem mit 28800 bps, eine Soundkarte und die zugehörige Software kaufen wollen. Kleines Rechenbeispiel: Eine einfache General-MIDI-Karte kostet heute immer noch rund 250 Mark und alleine für ein Modem mit V.34 verlangen die Hersteller selten weniger als 500 Mark. Das Preis-/Leistungsverhältnis der CONNECT ist da extrem günstig, zumal ein Berg von vernünftigen Programmen mitgeliefert wird. **(hf)**



Klobig, aber praktisch: Der »Launcher« startet unter Windows die Miro-Software und läßt sich sogar mit anderen Programmen füttern.

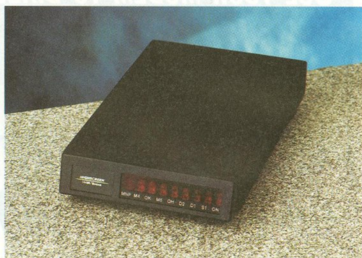


Keine Panik: Spielen per Modem und ISDN

RUF DOCH MAL AN

Da bieten immer mehr Programme eine Modem-Verbindung und Sie nutzen diese Option für Multi-Player-Spiele noch nicht aus? Kein Wunder, denn Stolpersteine gibt es bei Modemkauf und Installation genug.

Geteilter Spaß ist doppelter Spaß. Ein halbwegs nettes Spiel wird im Team zum Renner und ein ohnehin schon gutes Programm mausert sich zu zweit zur Sensation. Alles, was man dazu braucht, sind ein Telefonanschluß, ein Modem und natürlich ein Spiel mit einer Modem-Option sowie einen Partner. Während Software und Mitstreiter schnell gefunden sind, bildet sich im Falle des Modems ein großes Fragezeichen: Welches ist das richtige?



Ihr neues Modem sollte mindestens die Norm V.32bis (14.400 bps) beherrschen. Schneller, aber auch teurer wird's mit V.34 (28.800 bps).

Am Anfang war das Modem

Modems gibt es in zwei Bauformen: »extern« zum Anstöpseln an die serielle Schnittstelle des PCs oder »intern«, als Steckkarte zum Einbau. Im Normalfall ist ein externes Modem die richtige Wahl. Sie sparen damit einen Steckplatz, können es zu einem Bekannten mitnehmen und auch an einen anderen Computer als Ihren PC anschließen. Eine Ausnahme sollten Sie dann in Erwägung ziehen, wenn Ihr Computer nur eine serielle Schnittstelle besitzt und diese durch die Maus belegt ist. Sie müssen dann zusätzlich zum externen Modem noch eine weitere Schnittstellenkarte kaufen. Außerdem haben Sie mit einem Einbau-Modem eine Strippe weniger im Kabel-Salat. Jeder durchschnittliche Standard-PC besitzt allerdings zwei serielle Schnittstellen, von denen eine meist unbenutzt ist und für das Modem zur Verfügung steht.

Bevor Sie jetzt sofort die PC Player fallen lassen, zum Laden hetzen und dem Verkäufer das nächstbeste Modem aus der Hand reißen, sollten Sie noch etwas über die Modem-Technik erfahren. Diese bestimmt, wie schnell die Spiele miteinander kommunizieren und wie lange es zum Beispiel dauert, die neueste Shareware von einem Online-Dienst zu laden.

Modems übertragen die Daten über die Telefonleitung. Da das Telefon nur Töne, nicht aber digitale Daten übertragen kann, muß das Modem die Computerdaten in Töne umwandeln (daher übrigens der Name: Modem ist die Abkürzung für »MOdulator/DEModulator«). Von dieser Wandlung hängt es ab, wie schnell die Daten übertragen werden. Da es Modems schon über 20 Jahre gibt, hat sich diese Wandler-Technik ständig weiterentwickelt und verbessert, was zur Folge hatte, daß die Daten immer schneller übertragen werden konnten. Damit sich Modems verschiedener Hersteller miteinander vertragen, hat ein europäisches Gremium eine Normung für verschiedene Wandlungs-Arten eingeführt. Diese Kennzeichnungen erkennt man an einem großen »V« gefolgt von einem Punkt und einer Zahl (siehe Tabelle). Modems, die sich an diese V-Normen halten, können ohne Schwierigkeit miteinander Kontakt aufnehmen. Die Übertragungsgeschwindigkeit

MODEM-GRUNDBEFEHLE

ATA	**Modem hebt bei einem Anruf ab**
ATDT	**Wählen mit Mehrfrequenzwahl: ATDT08121 wählt zum Beispiel 08121**
ATDP	**Wählt mit Pulswahl: ATDP08121 wählt zum Beispiel 08121**
ATH0	**Legt »den Hörer« auf**
ATH1	**Nimmt ab. Wenn der Lautsprecher aktiviert ist, muß ein Freizeichen zu hören sein**
+++	**Das Modem wechselt von der Datenübertragung in den Kommandomodus. So kann man bei bestehender Verbindung Modemkommandos eingeben.**

Praktisch alle Modems werden vom Terminalprogramm aus mit dem sogenannten AT-Kommandostandard bedient, auch Hayes-Befehlssatz genannt. Alle Befehle werden mit den Buchstaben AT eingeleitet. Leerzeichen zwischen den Buchstaben sowie Groß- und Kleinschreibung interessieren das Modem nicht.

der Wandlungs-Verfahren mißt man dabei in bps (bit per second, Bits pro Sekunde). »V.34« ist zur Zeit das modernste Verfahren; es überträgt seine Daten mit 28.800 bps. Für die Datenübertragung gilt dabei als Faustregel: Pro 10 Bit wird ein Byte über die Leitung geschickt. Bei 28.800 bps wandern also rund 2880 Zeichen pro Sekunde über die Leitung. 1 MByte ist mit solch einem Modem dann in 364 Sekunden oder rund 6 Minuten übertragen.

Zur Übertragungsnorm kommen bei moderneren Modems Verfahren zur Fehlerkorrektur hinzu: Das Modem bemerkt selber, daß es zum Beispiel in der Leitung mal geknackt hat und korrigiert die dadurch entstehenden Fehler. Da so keine defekten Daten mehr auftreten, die dann ein zweites Mal übertragen werden müßten, wird die effektive Verbindung schneller. Gängig ist die Norm »V.42«.

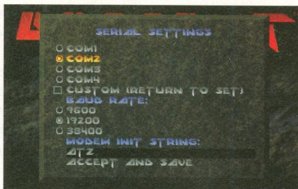
Dritter Bestandteil der Modemverbindung ist die Datenkompression. Modems können selber die Daten während der Übertragung komprimieren. Der Vorteil: Weniger Daten brauchen weniger Zeit für die Übertragung, das Telefon ist nicht so lange blockiert und vertickert weniger Einheiten, wodurch das Ganze billiger wird. Wenn Sie über das Modem Daten verschicken wollen, könnten Sie diese natürlich vor der Übertragung selber mit einem Packer wie »ARJ« oder »PKZIP« behandeln. Wenn Sie ein Modem mit Datenkompression besitzen, brauchen Sie das aber nicht mehr. Schon gepackte Daten werden von dem Modem kaum noch komprimiert. Wichtig ist nur, daß das Modem am anderen Ende ebenfalls die Datenkompression beherrscht. Auch hierfür gibt es eine gängige Norm, nämlich die »V.42bis«.

Ihr neues Modem sollte auf jeden Fall die Norm »V.32bis« können (Seitenblick auf die Tabelle: 14.400 bps) und sowohl die Fehlerkorrektur V.42 als auch die Datenkompression V.42bis beherrschen. Solch ein Modem kostet im Moment zwischen 100 und 400 Mark und kann auch mit langsameren Geräten Kontakt aufnehmen. Noch schnellere V.34-Modems sind im Moment mit 500 bis 1000 Mark noch recht teuer.

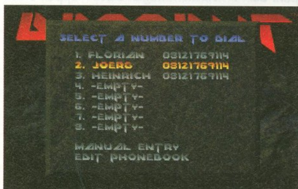
Anschluß gesucht

Nachdem das Modem auf Ihrem Schreibtisch steht oder in Ihrem PC steckt, müssen Sie es an das öffentliche Telefonnetz anschließen. Im Normalfall gibt es damit keine Probleme: Wenn Sie heute ein Modem kaufen, erhalten Sie üblicherweise das serielle Kabel zum Anschluß an den Computer und das Telefonkabel zum Anschluß an die Telefonbuchse gleich dazu.

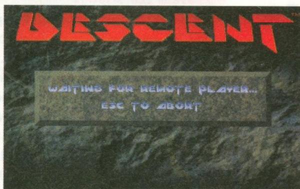
Allerdings gibt es am Computer serielle Schnittstellen sowohl in einer kleinen Ausführung mit 9 Polen als auch in einer großen mit 25 Polen. Paßt das mitgelieferte Kabel nicht, ist ein Besuch im nächsten Elektronikladen fällig. Verlangen Sie dort ein »normales serielles Verbindungskabel für ein Modem« und zwar in einer ausreichenden Länge. Das Kabel darf kein



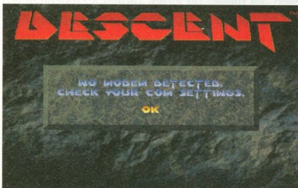
In den Modem-Optionen eines Spiels (hier Descent) müssen Sie die Modem-Parameter einstellen. Meistens ist alles korrekt voreingestellt.



Einige Programme bieten auch ein Telefonbuch mit den Nummern Ihrer häufigsten Spiele-Partner



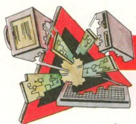
Jetzt müssen Sie sich nur absprechen, wer wen anruft. Danach bauen die Spiele die Verbindung auf.



Läuft es dagegen nicht, ist entweder der falsche COM-Port eingestellt oder die Modem-Initialisierung paßt nicht.

»Nullmodem«-Kabel sein. Solch ein Kabel brauchen Sie nur dann, wenn Sie ein Modemspiel nicht über Modem sondern mit zwei direkt nebeneinanderstehenden Computern spielen möchten. Für eine Verbindung über Modems paßt das Kabel nicht.

Als nächstes verbinden Sie das Modem mit dem Telefonnetz: Stecken Sie das Ende mit dem kleinen durchsichtigen Plastikstecker (Westernstecker) an das Modem. Sind zwei Buchsen vorhanden, ist die mit der Aufschrift »Line« die richtige. Das andere Ende des Kabels muß einen sogenannten



»TAE-Stecker« haben. Stecken Sie diesen in die mit »N« bezeichnete Anschlußdose der Telekom. Bei den üblichen 3er-Dosen ist ein Anschluß für ein Telefon und die zwei anderen für ein Faxgerät, für einen Anrufbeantworter oder eben für ein Modem vorgesehen.
Alternativ dazu können Sie auch das Telefon herausziehen und das Modemkabel in den jetzt frei gewordenen mit »F« gekennzeichneten Schlitz stecken. Paßt das Kabel dort nicht, greifen Sie zu einem kleinen Trick: Stecker für die »F«- und für die »N«-Buchse sind nämlich bis auf eine Ausnahme identisch: Seitlich am Stecker sitzen neben den Kontakten zwei kleine Noppen. Bei »F«-Steckern liegen diese Noppen unten am Stecker, bei »N« dagegen zwischen den oberen beiden Kontakten. Nehmen Sie ein Messer und schneiden Sie die Noppen vorsichtig ab, schon paßt der Stecker in beide Buchsen.
Paßt der Stecker dagegen überhaupt nicht, weil am Telefon entweder keine oder eine ältere Telefondose installiert ist, kann nur die Telekom helfen: Lassen sie die Dose gegen die erwähnte 3er-»TAE-FN«-Dose austauschen.

Spielen zu zweit

Bevor Sie sich mit Ihrem Modem ins Spielegetümmel stürzen, sollten Sie mit einem Terminal-Programm feststellen, ob Ihr Modem überhaupt korrekt funktioniert. Das geht ganz einfach dadurch, indem Sie im Terminal-Programm die Zeichenfolge »AT« eingeben. Das heißt für das Modem soviel wie »Hallo, herhören, jetzt kommt was für Dich«. Wenn das Modem daraufhin mit »OK« antwortet, ist alles in Ordnung. Passiert dagegen nichts, ist höchstwahrscheinlich eine falsche COM-Leitung für das Modem eingestellt. Üblich ist der Anschluß COM2. Stellen Sie diesen an Ihrem Terminal-Programm ein und wiederholen Sie den Vorgang. Wenn auch dann nichts passiert, ist das Modem eventuell an noch einer anderen COM-Leitung angeschlossen.
Merken Sie sich die COM-Leitung, an der sich das Modem gemeldet hat. Diese müssen Sie nämlich auch dem Spiel angeben. Weitere Einstellungen sind im Moment nicht nötig. Starten Sie dann Ihr Spiel und wählen Sie den Programmteil, in dem Sie das Modem-Spiel aktivieren (bei »Descent« zum Beispiel »Multi Player Game«). Hier müssen Sie nun drei Einstellungen vornehmen:

1. Die Nummer der seriellen Schnittstelle, an die das Modem angeschlossen ist. Die haben Sie gerade durch den kleinen Exkurs mit dem Terminal-Programm erfahren: normalerweise also COM2.

2. Die Zeichenfolge zur Modeminitialisierung. Tragen Sie hier einfach »ATZ« ein. Wenn das Modem diese Zeichenfolge empfängt, stellt es alle Einstellungen auf den Ursprungs-Zustand zurück. Da die Modem-Verbindung damit in den meisten Fällen zustande kommt, ist dieser Befehl bei fast allen Spielen voreingestellt. Weitere Einstellungen zum ausprobieren finden Sie in der Tabelle »Modem Initialisierung«.

3. Die Übertragungs-Geschwindigkeit. Stellen Sie diese auf 19.200 bps. Eine langsamere Geschwindigkeit ist nicht zu empfehlen, da es sonst zu Ungenauigkeiten im gemeinsamen Spielablauf kommen kann.

Beim dritten Parameter werden Sie sich vielleicht wundern, daß wir hier generell 19.200 bps empfehlen. Wenn Sie ein Modem mit V.32bis besitzen, kann dieses doch nur 14.400 bps übertragen. Wozu dann die 19200 bps? Der Grund liegt in der Datenübertragung zwischen Ihrem PC und dem Modem. Auf der Telefonleitung erreichen die Modems tatsächlich nur die Geschwindigkeit, die das Modem nach der V-Norm auch beherrscht; bei V.32bis also 14.400 bps. Der PC kann aber die Daten über das serielle Kabel durchaus schneller an das Modem übertragen oder von dort in Empfang nehmen. Das hat dann seinen Sinn, wenn Ihr Modem die eingangs erwähnte Datenkompression beherrscht. Durch das Entkomprimieren entstehen viel mehr Daten, als in gepackter Form über die Telefonleitung wandern. Wenn diese nicht schneller abgeholt werden, als das Telefon sie liefert, entsteht irgendwann ein Stau. Teile der Daten gehen verloren und das äußert sich in einem rucklігen Spiel oder sogar in einem völligen Spielzusammenbruch.
Anschließend müssen Sie sich nur noch mit Ihrem Spielkollegen absprechen, wer wen per Modem anruft. Zuerst versetzt der Spieler, der angerufen wird, sein Spiel in den Antwortmodus. In »Descent« geht das mit dem Menüpunkt »Answer Modem«. Dann ruft der andere Spieler mit dem Punkt »Dial Modem« bei seinem Kollegen an. Dazu muß lediglich die Telefonnummer eingegeben werden, an die der Freund sein Modem angeschlossen hat. Beide Modems verständigen sich dann selbständig und die Spieler können zusammen ihr Spiel beginnen. Nach dem Ende des Spiels legen die Modems automatisch wieder auf.

Spiele mit ISDN

Immer mehr Mailboxen bieten neben Modemleitungen auch ISDN-Zugänge an. Die Vorteile für Anbieter und Anrufer sind enorm: Weniger Verbindungsprobleme, schnellere Übertragungen, kürzere Belegtzeiten, geringere Kosten. Zudem gibt

MODEM-INITIALISIERUNG

Zeichenfolge	Bedeutung
ATZ	Modem initialisieren
ATZ&F	Stellt die ursprüngliche Modemkonfiguration wieder her
ATZX1	Falls Sie das Telefon an einer Nebenstellenanlage betreiben
ATZQ0V1X4E1	Stellt alle wichtigen Register auf sinnvolle Werte
ATZ\N3%C1\J0\Q3	Schaltet explizit die Fehlerkorrektur und Datenkompression ein

Leider funktionieren diese Befehle nicht ausnahmslos bei allen Modems, da sich die Hersteller nicht immer an den AT-Befehlsstandard halten

es immer häufiger spezielle ISDN-Bereiche in den verschiedenen Mailboxen. Dort werden komplette Video- und Soundsequenzen zum Abrufen angeboten. So gibt es zum Beispiel Boxen, aus denen die Begrüßungsmelodie von »Star Trek« samt des Auftretens von Captain Picard im »Video für Windows«-Format abrufbar ist. Die Datenmenge wäre mit normalen Modems nicht mehr zu bewältigen. Allerdings hat auch ISDN ähnlich wie das Modem so seine Tücken. Zunächst muß die ISDN-Karte und vor allem die kartenspezifische ISDN-Software korrekt im Computer installiert sein. Das sind meist einige speicherresidente Treiberprogramme, von denen eines die sogenannte CAPI-Schnittstelle ist.

Darüber hinaus benötigen Sie natürlich von der Telekom noch einen ISDN-Anschluß, denn an die normale Telefondose können Sie die ISDN-Karte nicht anschließen. Alle ISDN-Geräte benötigen dafür einen eigenen speziellen digitalen Anschluß, ob es nun ein Telefon, ein FAX-Gerät oder eben eine ISDN-Karte für den Computer ist. Schwierigkeiten gibt es nur, wenn der Ort oder die Straße Ihres Wohnorts noch gar nicht mit ISDN verkabelt ist. Hat man die entsprechende Software einmal installiert, ist die Bedienung der ISDN-Karte genauso leicht wie die eines Modems. Angenehmer Unterschied: Statt maximal 28.800 bps schafft die ISDN-Karte 64.000 bps, im Vergleich mit einem normalen Modem geht die Übertragung also mehr als doppelt so schnell. Die Kosten sind dabei, abgesehen von der Einrichtung eines ISDN-Anschlusses, etwa gleich, denn eine einfache ISDN-Karte kostet zwischen 200 und 300 Mark.

Damit ein normales Terminalprogramm die ISDN-Karte wie ein Modem ansprechen kann, benötigt es ein spezielles Zusatzprogramm, den »CFOS«. Die im DFÜler-Jargon liebevoll als »Fossil«-Treiber benannte Software übernimmt statt des Terminalprogramms die Ansteuerung der Schnittstellen. Gleichzeitig übersetzt CFOS die AT-Befehle der Modems in ISDN-Kartenbefehle. CFOS ist Shareware und wird in einem Programmarchiv mit dem Namen CFOS105.ZIP verteilt.

Spiele haben mit dem CFOS-Treiber aber meistens ein Problem: Fast alle Spiele laufen inzwischen im Protected-Mode und greifen direkt auf die COM-Schnittstelle zu – ein ähnliches Problem wie bei der MPU-Kompatibilität der Soundkarten. Da ISDN-Karten aber gar keine COM-Schnittstelle besitzen, erkennen die Spiele die Karte nicht. Das traurige Ergebnis: Modemspiele funktionieren bisher nicht über ISDN.

(Claus Herwig/hf)

GESCHWINDIGKEITS-NORMEN

V-Norm	bps	Byte/s	Dauer 1 MByte
V.22bis	2400	240	1 1/4 Stunden
V.32	9600	960	19 Minuten
V.32bis	14400	1440	13 Minuten
V.34	28800	2880	6 Minuten



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ro; freier Mitarbeiter)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
NHL '96: © Electronic Arts. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

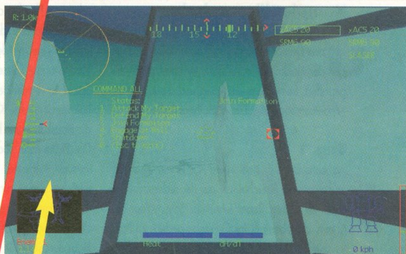
Inserentenverzeichnis

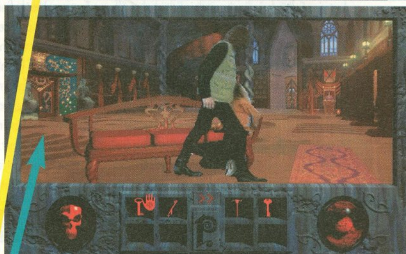
PC PLAYER

PC PLAYER

TIPS & TRICKS ab Seite







TIPS & TRICKS

Spielregeln

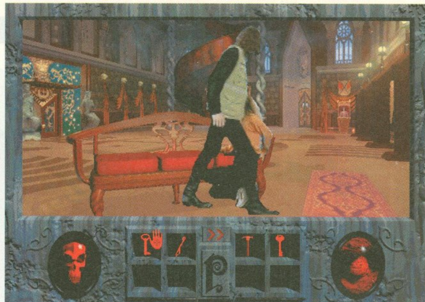
Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

KOMPLETTLÖSUNG
»PHANTASMAGORIA«

Geisterbahn



Mit unseren Tips helfen Sie der armen Adrienne weiter

Allzu gruselig sind die Rätsel von »Phantasmagoria« eigentlich nicht. Wer trotzdem Probleme hat, darf sich vertrauensvoll an unsere Komplettlösung halten.

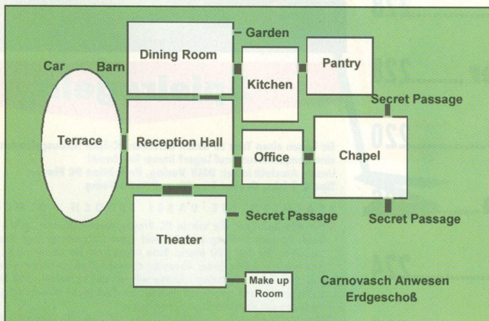
Unser Dämonenbändiger Christian Giegerich hat der Heldin Adrienne Delaney unter die Arme gegriffen. Seine Komplettlösung und die Karten zu »Phantasmagoria« sollen auch Ihnen helfen.

Tag 1

Adrienne Delaney steht in der Küche vom Tisch auf und nimmt die Streichhölzer aus der rechten Schublade. Im Dining Room lehnt ein Schürhaken am Kamin, der ebenfalls ins Gepäck wandert. Im Pantry untersucht die Heldin den Teppich genauer und legt eine Falltür frei, die sie mit dem Schürhaken öffnet. Der Versuch, in den Keller hinunter zu steigen, scheitert an der undurchdringlichen Dunkelheit. Zum Glück hat sie Streichhölzer dabei (auf sich selbst benutzen!). Unten angekommen, steckt Adrienne die Laterne an und hebt den Hammer vom Boden auf. Nun ist es an der Zeit, die Reception Hall näher in Augenschein zu nehmen. Durch die Tür rechts hinten geht es in den Dining Room. In der Halle untersucht Adrienne die Bar (neben der prächtigen blauen Tür) näher und stößt dabei auf eine kleine schwarze Flasche, die bis zum Rand gefüllt ist. Im Rückgabeschacht der Vorhersagemaschine findet sich ein Token, mit dessen Hilfe sie die Maschine zum Starten bringt (dieser Vorgang sollte während des Spiels an verschiedenen Tagen des öfteren wiederholt werden!). Am Kamin tätschelt Adrienne Spazz, die Hauskatze, und hebt die Zeitung vom Boden auf. Das Piano kann noch angekurbelt werden, danach versucht Adrienne, durch die Tür zwischen Kamin und dem blauen Tor (in dem kleinen Gang) zu kommen. Abgeschlossen! Wütend beschließt sie, sofort den Makler in der Stadt aufzusuchen. Sie verläßt das Haus durch die Tür neben der Treppe und betritt die Terrasse. Hier befindet sich das Auto von Adrienne und Donald, das die Heldin benutzt, um in die Stadt Nipowomsett zu fahren. Nipowomsett unterteilt sich in zwei Bilder. Im linken Bild befindet sich der Supermarkt des Dorfes, im rechten der Laden des Maklers sowie ein Blumenladen. Supermarkt und Blumenladen sind an diesem Tag geschlossen, der Makler jedoch hat geöffnet. Kurzerhand wird dessen Bude betreten. Die Unterredung bringt ein grobes Bild des Gesprächspartners zu Tage: Er ist schlampig, unfreundlich und hat eine Vorliebe für schöne Frauen. Spricht Adrienne ihn ein zweites Mal an, bringt sie das Thema Schlüssel auf den Punkt. Der Makler rät der Schriftstellerin, selbst einmal einen Blick in die Akten zu werfen, um sich persönlich davon zu überzeugen, daß sie schon alle Schlüssel bekommen habe. Adrienne kommt dem Rat nach und findet in den Akten tatsächlich einen weiteren Schlüssel. Mit diesem fährt sie zurück zum Carnovasch Estate.

Jetzt ist es an der Zeit, den Rest des Gebäudes zu erkunden. Eine Durchsuchung im Schlafzimmer des alten Carno fördert einige Wahrsagekarten auf dem Schrank zu Tage. Ach ja, das Bett im Schlafzimmer gegenüber sieht ja soooo gemütlich aus! Kaum hat sich Adrienne darauf gesetzt, schläft sie ein und hat einen zweiten Alptraum.

Nach dem Erwachen geht sie in die Reception Hall zurück und öffnet dort die verschlossene Tür (kleiner Gang) mit Hilfe des Schlüssels. Das Büro dahinter verbirgt auf dem Schreibtisch in der Ecke eine Katzenfigur (einstecken), in der Schreibtischschublade einen Brief (lesen) und in den Regalen einige Bücher (auch lesen). Jetzt sieht sie sich noch den Artikel auf dem Tisch in der Mitte des Büros durch und untersucht die Katzenstatue im Inventar näher: An deren Genick befindet sich ein Knopf, den sie drückt. Zack! Die Katzenstatue mutiert zum Springmesser. Als Adrienne den Kamin ebenfalls näher untersucht, stößt sie versehentlich einen Stein beiseite. Sie wirft einen Blick durch die Öffnung und erweitert sie mit Hilfe des Springmessers. Ein Durchgang wird frei, der in eine Kapelle führt. Adrienne nähert sich dem Altar und legt den Wälzer beiseite. Darin steht der gesamte Stammbaum der Carnos. Während sie den Wälzer durchblättert, löst sich der Riegel der Stahlkassette auf dem Altar. Als Adrienne diese vollständig öffnet, entfleucht ein Dämon seinem Gefängnis und fährt kurze Zeit später in Donald...



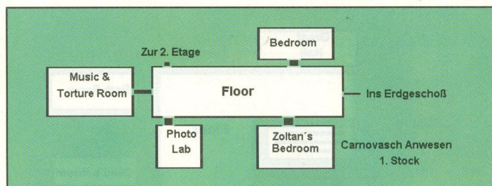
Der Lageplan des Erdgeschosses

Tag 2

Heute verhält sich Donald ganz anders als sonst. Wutentbrannt schickt er Adrienne in das Dorf, um

etwas Drain Cleaner zu kaufen. Sie nimmt im Schlafzimmer den 5-Dollar-Schein aus der Schublade und macht sich auf den Weg zum Auto. In der Reception Hall vernimmt Adrienne eine seltsames Musikstück. Sie folgt den Klängen in den Raum neben dem Photo Lab (siehe Karte). Verwundert stellt sie den Plattenspieler ab und fährt mit dem Auto in die Stadt. Bevor Adrienne den Supermarkt betritt, erhält sie von der Blumenverkäuferin Lou nützliche Tips. Im Supermarkt trägt sie dem Ladenbesitzer den Wunsch vor und bezahlt. Dann sieht sie sich im Geschäft um (links und unten) und stößt auf ein Faß mit kostenlosen Suppenknochen. Einer davon wandert in ihr Gepäck. Den Tip des Ladenbesitzers, den alten Malcolm aufzusuchen, befolgt Adrienne erst am nächsten Tag. Im Carnovasch Estate wechselt die Perspektive zur aufgebrochenen Scheune. Um der Sache näher auf den Grund zu gehen, betritt Adrienne das Gebäude. Nach zweimaliger Untersuchung springt Spazz vom Heuboden herunter. Ist dieser Schreck verdaut, wendet sich unsere Heldin der dritten Kameraperspektive der Scheune zu: Einige Töpfe und Pfannen liegen auf dem Boden herum. Irgend jemand ist offensichtlich in den Stall eingebrochen und will sich hier niederlassen.

Während Adrienne noch fassungslos auf das Geschirr starrt, nähert sich Donald von hinten und erschreckt sie. Als er sich noch mit den Pfannen herumärgert, überreicht ihm Adrienne den versprochenen Drain Cleaner aus dem Supermarkt und beide gehen ins Fotolabor. Falls Sie die erste Gelegenheit verpassen, geben Sie Don den Reiniger im Labor.



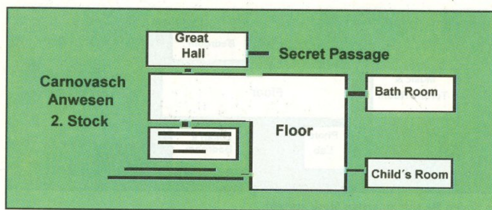
So finden Sie sich im ersten Stock zurecht

Tag 3

Nach dem mißlungenen Picknick bemerkt Adrienne beim Einpacken eine Gestalt hinter einem der Bäume. Sie nähert sich dem Baum rechts im Vordergrund und trifft auf Cyrus, einen der Obdachlosen, die sich in unserer Scheune (Barn) eingenistet haben. Dessen Mutter Harriet befindet sich in Schwierigkeiten und Adrienne soll ihm zum Stall folgen und helfen. Gesagt, getan.

Harriet ist im Heuboden eingebrochen und steckt immer noch im Boden fest. Adrienne klettert in der Scheune die Leiter hinauf und greift sich die Heugabel. Damit wird der rechte Flaschenzug herbeigeholt und an Harriet befestigt. Cyrus packt unten an und zieht seine Mutter aus dem Schlamassel heraus. Die bedankt sich und steigt dann die Leiter herab, um ihren Sohn anzuschreien. Adrienne aber betrachtet das Einsturzloch noch etwas genauer und entdeckt einen Nagel, den sie mit Hilfe des Hammers aus dem Keller entfernt. Befindet sich auch der Nagel wieder im Rucksack, steigt sie die Leiter hinab und spricht unten mit Harriet, worauf diese und ihr Sohn als Butler eingestellt werden. Nach der Plauderei sucht sie die verschlossene Tür in der zweiten Etage auf.

Hier steckt ein Schlüssel im Schloß, nur auf der anderen Seite der Tür! Mit dem Nagel aus der Scheune



Die Karte für das zweite Stockwerk des Anwesens

stößt ihn Adrienne aus dem Schloß und angelt ihn mit dem Schürhaken (auf den Türschlitz benutzen). Jetzt wird die Tür zum Dachboden aufgeschlossen und das ehemalige Zimmer des alten Malcolm betreten, der sogenannte Towerroom. Dort blickt sie aus dem Fenster und bemerkt ein Glashäuschen im Wald. Das Buch auf der Kommode steckt sie ein und liest darin. Es gehörte Malcolm und wurde diesem von Zoltan geschenkt, also Grund genug, ein zweites Mal nach Nipowomsett zu fahren und Malcolms Haus aufzusuchen.
Das Haus befindet sich in der Nähe des Dorfes, also verläßt Adrienne das Bild mit der Stadtübersicht nach Nordwesten. Als sie sich dem Gebäude nähert, hält ein Wachhund sie auf und verhindert damit das Betreten des Grundstücks. Nachdem sie einen Blick in den Briefkasten geworfen hat, gibt sie dem Köter den Suppenknochen und klopft, sobald er sich verzogen hat. Eine alte Krankenschwester öffnet, flucht ein wenig und schließt die Tür wieder. Adrienne klopft ein zweites Mal an und zeigt der Oma das Buch aus dem Towerroom.
Kurze Zeit später lernt sie Malcolm kennen, doch das Gespräch hilft nur wenig weiter. Verwirrt fährt Adrienne heimwärts und beendet somit diesen Tag.

Tag 4

In der Empfangshalle spricht Adrienne mit Harriet über das Glashaus im Wald, erhält aber keine Antwort. Harriet nimmt ihr die Zeitung ab und verschwindet wieder. Adrienne geht Richtung Dining Room und verläßt das Gebäude durch die Hintertür. Dort sieht man Cyrus mit einer Brechstange hinter dem Holzstoß herumstochern. Sie nähert sich und sieht, wie er Spazz fängt und spricht mit ihm.
Adrienne verläßt das Bild nach Westen und betritt es gleich darauf wieder. Sie spricht Cyrus ebenfalls auf das Glashaus an. Er kennt den Weg und rennt gleich los. Wir folgen ihm nach Osten, Norden, Norden, Südwesten und Südosten. Die Schlucht wird mit Hilfe von Cyrus überquert (darüber balancieren). Adrienne verläßt den Bildschirm nach Osten, hebt am Strand die blinkende Teleskoplinse auf und folgt dem Weg zum Glashaus. Darin hebt sie die Spachtel vom Boden auf, worauf ein grausamer Mord an einer von Zoltans Ehefrauen folgt.
Wenig später findet sich Adrienne am Teleskop wieder, in welches sie die Linse einsetzt. Sie erblickt den Towerroom, neben dem sich offenbar ein weiteres Zimmer befindet. Auf dem Weg zurück zum Haus nähert sich ein Wagen. In der Reception Hall lernt Adrienne den Besitzer kennen: Mike, den Telefonmann. Anschließend geht sie zum Dachboden.
Die linke Bretterwand wird mit dem Hammer eingeschlagen. Adrienne schafft einen Durchgang, durch den sie einen weiteren Raum erreicht. Sie sieht sich die Bilder an, öffnet die Truhe, nimmt die Brosche und liest das Tagebuch. Zurück in der Reception Hall wird sie Zeuge eines Streits zwischen Donald und Mike, wonach Tag 4 auch abgehakt werden kann.

Tag 5 (Nachts)

Adrienne schaltet den Laptop auf dem Schreibtisch ab und schaut im Torture Room (siehe Karte) in den Spiegel. Eine Zwischensequenz später betritt sie die Reception Hall, wo sie Cyrus zu einer Seance in der Scheune einlädt. Dort gelingt Harriet zum ersten Mal die Weissagung. Der aus dem Schleim ragende Kopf erzählt, daß Adrienne die große Auserwählte sei und der Drache den Weg weisen werde.
Das einzige Drachenskelett in der Umgebung liegt in der Great Hall (2. Stock). Adrienne betrachtet das Skelett in der Mitte des Raumes. Ein Drache wird an die hintere Wand projektiert, worauf sie die Stelle genauer untersucht und einen Geheimgang findet. Den Aufzug darin benutzt sie, folgt dem Weg, wechselt mit einem weiteren Lift die Ebene und folgt abermals dem Pfad, bis sie das Theater erreicht. Im Make Up Room schaut sie in den Spiegel und nimmt das Foto neben dem Zylinder aus dem Schrank. Der Ausgang des Theaters wird aufgeschlossen und das Gebäude verlassen. Adrienne findet den schlafenden Don, womit dieses Kapitel endet.

Tag 6

In der Reception Hall stößt unsere Heldin auf den eben aufgewachten Donald. Nach einigem Geplauder trifft Mike wieder ein, der seinen Job endlich beenden will. Adrienne verläßt das Haus und konsultiert abermals Malcolm. Der Schwester an der Tür zeigt sie das Foto und wird eingelassen. Das zweite Gespräch mit Malcolm ist wesentlich informativer als das erste. Wieder daheim, wird Adrienne Zeugin des grauenvollen Mordes an Mike.

Tag 7

Nach Adriennes Erwachen sucht sie ein drittes Mal die Chapel auf und findet einen weiteren Geheimgang an der rechten Wand. Sie folgt dem Pfad bis zu einer großen Halle, schnappt sich dort die Kette und stiefelt wieder in die Kapelle. Von dort aus geht sie in den Make Up Room und wühlt aus der am Boden liegenden Weste den Schneemann hervor. Sind Kette und Schneemann im Gepäck, geht es in den ersten Stock. Wir speichern ab und betreten das Fotolabor. Entsetzt betrachtet Adrienne die durchgetrennten Fotos an der Wand. Dann geht alles ganz schnell: Don kommt und schaltet das Licht aus. Im folgenden Kampf schnappt sich Adrienne den Drain Cleaner und schleudert ihn Donald ins Gesicht.
Dann rennt sie aus der Kammer und die Treppe hinauf. Im zweiten Stock verläßt Adrienne das Bild nach unten und gelangt somit in die Great Hall. Der einzige Weg ist der Geheimgang, der in den Aufzug mündet. Als Don auftaucht und beginnt, den Lift wieder hinauf zu ziehen, springt Adrienne ab, folgt wieder dem Weg und nimmt den nächsten Lift. An der folgenden Kreuzung nimmt sie den unteren Weg und findet sich in der Kapelle wieder, die sie nach rechts verläßt. Nachdem sie Cyrus tot aufgefunden hat, gelangt sie in die Krypta.
Als Adrienne Don schreien hört, versteckt sie sich hinter der Büste rechts neben der Tür und stößt im richtigen Moment die Steinfigur herab. Sie rennt den ganzen Weg zurück zur Dunkelkammer und greift sich das Buch. Das Auftauchen Dons läßt sich nicht verhindern; Adrienne findt sich gefesselt auf dem Folterstuhl wieder. Sie reicht Don den Schneemann und zieht danach den Hebel rechts oben am Stuhl. Es folgt Dons Tod, der den Dämon freisetzt. Adrienne flüchtet in den hinteren Geheimgang (rechts im Bild), nimmt die rechte Abzweigung und überwindet die zerstörte Treppe, indem sie sich über die Wasserleitung hangelt.
Nachdem wir die Tür verriegelt haben, nähern wir uns dem Altar. Darauf legt Adrienne das Buch und durchsucht Zoltans Leiche nach dem Talisman. Ist dieser gefunden, legt sie ihn ins Buch und sticht sich mit der Brosche in den Finger. Tropft das Blut auf den Talisman, legt sie die Kette auf das Buch, um das Spiel zu beenden. (fs)

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 259,- DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95
1942	A	65,95
A4 Network$	**D**	**84,95**
Aces Collection	A	65,95
Aces Of The Deep	D	74,95
Across The Rhine	**D**	**94,95**
Action Soccer	**D**	**69,95**
Alone In The Dark 3	D	86,95
Amerika (Civil War)	D	84,95
Apache Longbow	D	69,95
Armored Fist	D	78,95
Ascendancy	D	74,95
Atari Action Pack	D	54,95
Aufschwung Ost	D	64,95
Battle Race (*)	A	63,95
Battle Isle 3	D	69,95
Biing! (*)	D	64,95
Bioforge	**D**	**63,95**
Bleifuß (*)	**D**	**49,95**
Brett Hull Hockey ´95	D	74,95
Burried In Time (*)	**D**	**73,95**
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control	A	72,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Colonization	D	89,95
Combat Air Patrol	D	54,95
Command & Conquer (Dune 3)	D	87,95
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer 2 (*)	D	a.A.
Creature Shock	D	84,95
Crusade	D	79,95
Crusader (*)	D	89,95
Crypton Egg	D	44,95
Cyberia	D	79,95
Cyberia 2 (*)	D	a.A.
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	87,95
Dark Forces	**D**	**63,95**
Dark Universe	D	71,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Der Reeder	D	69,95
Descent	A	77,95
Discworld	**D**	**79,95**
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	D	69,95
Dungeon Master 2	**D**	**81,95**
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elite 3 - First Encounters	**D**	**72,95**
FIFA-Soccer 96 (*)	**D**	**89,95**
Flight Commander 2	D	69,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Unlimited	**A**	**84,95**
Flugsimulator 5.1 Microsoft	E	69,95
Fomular 1 Grand Prix 2 (*)	**D**	**89,95**
Freddy Pharka`s (*)	D	76,95
Full Throttle	**A**	**64,95**
FX Fighter lt. Ed.	**A**	**73,95**
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	77,95
Hammer Of The Gods	D	72,95
Hardball 4	D	72,95
Hattrick!	**D**	**79,95**
Heart Of Darkness (*)	**D**	**84,95**
High Octane	**D**	**84,95**
Inca Collection	D	67,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II (*)	**A**	**67,95**
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	**D**	**84,95**
Jazz Jack Rabbit	A	74,95
Jungle Strike	D	74,95
Kings Quest 7	D	84,95
Knights Of Xentar	D	89,95
Kyrandia 3	D	72,95
Lands Of Lore 2 (*)	**D**	**a.A.**
Leisure Suit Larry Coll. (1-6)	A	74,95
Links 386 Pro	A	59,95
Little Big Adventure	D	63,95
Lode Runner	D	76,95
Lucas Arts Top Adventures	**D**	**74,95**
Machiavelli	D	84,95
Mad News	**D**	**83,95**
Magic Carpet II (*)	D	89,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Magic Carpet Plus	D	84,95
Magic Of Endoria	D	54,95
Maniac Mansion 2 (DOTT)	D	72,95
Masters Of Magic	D	89,95
Mech Warrior 2	**E**	**74,95**
Mech Warrior 2 (*)	D	a.A.
Mephisto Genius 2	**D**	**87,95**
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical (*)	**A**	**72,95**
Mortal Coils (*)	**D**	**64,95**
Myst	**D**	**67,95**
NASCAR Racing	A	74,95
NASCAR Track Pack	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	**A**	**89,95**
NBA Live 95	A	39,95
NHL Hockey 96 (*)	D	89,95
Novastorm	D	74,95
Outpost	D	79,95
Panzergeneral	A	74,95
Panzergeneral 2 (*)	**A**	**a.A.**
Pete Sampras Tennis ´96 (*)	D	a.A.
PGA Tour Golf 96 (*)	A	89,95
Phantasmagoria (*)	D	84,95
Phantasmagoria	E	88,95
Pinball Illusions	A	69,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Pitfall WIN95(*)	D	76,95
Prisoner Of Ice	D	84,95
Psycho Pinball	**A**	**65,95**
Ravenloft 2	A	74,95
Rebel Assault	A	79,95
Rebel Assault 2 (*)		a.A.
Rugby World Cup ´95	D	82,95
SAM & MAX	D	72,95
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Sim City 2000 Collection	**D**	**82,95**
Sim Tower	A	69,95
Sim Town (*)	E	79,95
Slip Stream 5000	D	63,95
Space Quest 6 (*)	**D**	**77,95**
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	**E**	**179,95**
Street Fighter 2 Turbo	A	54,95
Super Karts	A	84,95
System Shock Enhanced	D	79,95
Tank Commander	D	83,95
Terminal Velocity	**A**	**67,95**
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	**D**	**77,95**
The Lost Eden	D	79,95
The Need For Speed (*)	**A**	**89,95**
Theme Park	D	79,95
Transport Tycoon	D	89,95
Tune Land	D	62,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Plus	**D**	**89,95**
US Navy Fighters DataCD	D	39,95
USS Ticonderoga	D	72,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.) (*)	D	79,95
Wacky Wheels	D	54,95
WarCraft	A	77,95
WarCraft 2	A	a.A.
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Wing Commander 4 (*)	**D**	**a.A.**
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
Wrath Of Earth	A	54,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95

Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2	D	49,95
Battle Isle 2 Scenery	D	29,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Bureau 13	D	49,95
Conspiracy	A	29,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler 3,5"	D	49,95
Die total verrückte Ralley	D	39,95
Gravis Analog Pro + Commanche & Mis.	D	99,95
Gravis Analog Pro + Rebel Assault	D	99,95
Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis.	D	59,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Mega Race	D	29,95
Menzoberanzan	A	49,95
Noctropolis	D	39,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Rebel Assault	E	39,95
Shadow Caster	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Star Crusader	A	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95
Wings Of Glory	D	49,95

Disk Spiele

Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Biing!	D	73,95
BMH J. Hartwig, handsigniert	**D**	**89,95**
Cannon Fodder 2	A	59,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
NASCAR Racing	D	72,95
Panzer General	A	74,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Star Crusader	D	29,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tycoon	D	89,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

89,95 **The Need For Speed**
89,95 **Magic Carpet 2**
79,95 **Vollgas**
77,95 **Space Quest 6**
64,95 **Biing!**
69,95 **Apache Longbow**
69,95 **Battle Isle 3**
87,95 **Command & Conquer**
84,95 **Phantasmagoria**
74,95 **Ascendancy**
99,95 **Star Trek Next Generation**
74,95 **Simon The Sorcerer 2**

HARDWARE

Joysticks	
Cursorstick	14,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Firebird	108,95
Gravis Phoenix	162,95
Gravis Game Pad	32,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 40 15W	27,95
Trust 10 80W	74,95
Trust 20 25W	39,95
Trust 120 120W	99,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	259,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	539,00
Toshiba XM5301 SCSI 4,4x	399,00
Toshiba XM5302 EIDE 4,4x	269,00
MPEG-Karte	
Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00
MPEG-Modul für Stealth 64	a.A:
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 ATAPI, Neu	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI	449,00
Soundblaster AWE32 Value ATAPI	299,00
CDI	
CDI-Player 550	989,00
inkl. Digital Video Cartridge	
CDI GamePad	49,95
Festplatten	
Quant. Trailblazer 850 EIDE	339,00
Quant. Trailblazer 850 SCSI-2	369,00
Quant. Fireball 1GB EIDE	379,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	499,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	169,00
AMD DX4-120	249,00
INTEL DX2-66	209,00
INTEL DX4-100	269,00
INTEL P90	499,00
INTEL P100	629,00
INTEL P120	999,00
INTEL P133	1199,00
Motherboards ASUS	
SP3G	499,00
SP3	249,00
N55TP4GX 256KB Cache async	499,00
N55TP4GX 256KB Cache sync.	649,00
Grafikkarten	
Number Nine Imag. 128Bit 4MB	1199,00
Matrox Millenium 2MB	529,00
Matrox Millenium 4MB	799,00
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,00

Achtung : Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anz.schluß noch nicht erschienen

young girls private

Young Girls Priv. **49,95**

CD Erotic

Blonde Bombshells	69,95
Extrem Hot Girls	29,95
Extr. Hot Leather Ladies	49,95
Girls On Girls	79,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Playboy Playmate Parade	39,95
Thai Bondage	69,95
Westside Casting I-4	je 39,95
Westside Girls I-4	je 29,95
Wet Dreams I-8	je 29,95

ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Neu: Jetzt auch Bankeinzug möglich !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse, Bankeinzug 10.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei!
Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !

Die deutsche Version von »Command & Conquer« ist fertig; unsere Lösung zum ersten Teil des Spiels auch. Wir geben allgemeine Tips und beschreiben die Missionen der GDI-Seite.

Strategien zu »Command & Conquer«

TIBERIUM MACHT MOBIL

Die widerlichen NODs werden immer frecher und terrorisieren nun sogar Europa? »Das reicht!« – denkt sich der GDI-Spieler bei »Command & Conquer« und schickt seine Pixeltruppen in die Schlacht. Martin Deppe aus Münster hat sich erfolgreich als Sandkasten-General betätigt und gibt seine Ehrfahrungen an Sie weiter. Auf die allgemeinen Tips folgen Hinweise zu den Truppentypen und schließlich die Missionsbeschreibungen.

Basisbau leicht gemacht

Um seine Basis nicht »auf Sand zu bauen«, sind einige Dinge zu bachten. Zunächst einmal sollte man mit seinem Baufahrzeug nicht allzulange in der Gegend rumgondeln, sondern möglichst schnell mit den vorhandenen Einheiten einen guten Bauplatz finden. Dieser muß über genügend freies Umfeld verfügen (die Basis will ja auch mal größer werden) und nahe bei einem Tiberiumvorkommen liegen (zur Vermeidung langer Anfahrtswege).

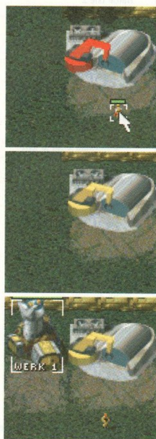
Während die Basis langsam wächst, sollten Sie unbedingt die nähere Umgebung erkunden, damit dem fröhlichen Häuslebauen kein jähes Ende durch einen Überraschungsangriff gesetzt wird. Zunächst kümmert man sich um die Energiefrage, indem man ein »umweltfreundliches« **Atomkraftwerk** neben den Bauhof setzt. Der nächste Schritt sollte eine **Raffinerie** sein, damit das Credits-Konto brav anwächst. Danach legen Sie sich eine Kaserne (bzw. Hand von NOD) sowie – falls im Szenario erlaubt – eine **Waffenfabrik** (bzw. ein **Flugfeld**) zu. Auch wenn die Lage zunächst ziemlich ruhig scheint, ist es immer ratsam, einige Credits auf der hohen Kante zu haben, um schnell eine Einheit bauen zu können.

Als nächste Anschaffung empfiehlt sich die **Radarzentrale**. Ist erst mal eine Übersichtskarte vorhanden, können Sie schnell bestimmte Kartenabschnitte anwählen. Außerdem werden feindliche Einheiten im erkundeten Gebiet nun sofort angezeigt, und machen nicht erst durch wütendes Feuer auf sich aufmerksam. Während an der Basis herumgewerkelt wird, sollte man immer ein Auge auf den Energie- und Creditlevel haben. Ist ersterer im roten Bereich, wird die Radarzentrale ihre Aktivität unweigerlich einstellen. Also heißt es rechtzeitig ein weiteres Kraftwerk in die Landschaft stellen. Verfügt man über Tiberiumvorräte von knapp 1000 Einheiten, sollte man mindestens ein **Silo** bauen, oder das Geld schleunigst anderweitig verbraten.

Die **Werkstatt** zum Reparieren angeschlagener Einheiten ist mit 3000 Credits sehr teuer, außerdem sind die Reparaturkosten scheinbar dem Stundenlohn schwäbischer Autowerkstätten angepaßt. Mit anderen Worten: Das Zusammenflicken einer zu 50 Prozent angeschlagenen Einheit kostet auch die Hälfte des Neupreises. Hinzu kommt noch, daß eine zu reparierende Einheit erst noch vom Schlachtfeld zur Werkstatt und wieder zurück geschickt werden muß. Nur bei der Reparatur seltener Einheiten oder Verteidigung der eigenen Basis macht sich die Werkstatt deshalb bezahlt. Zum Schutz des Hauptquartiers dienen Sandsäcke, **Drahtzäune** und **Betonmauern**, sowie **Wach-** oder **Geschütztürme**. Erstere sollten den Gegner lange genug abhalten, um ihn mit letzteren zu dezimieren.

Nun gibt es auch einige Missionen, bei denen die Basis erst noch gefunden oder befreit werden muß. Häufig macht die Anlage dann einen recht heruntergekommenen Eindruck, so daß hier erst mal **Renovierungsarbeiten** angesagt sind. Wichtig ist, vor einem erneuten Angriff des Gegners die wichtigsten Gebäude (Raffinerie, Kraftwerk...) schnell und gleichzeitig zu reparieren. Hat man für die Abwehr eines neuen Angriffs nicht mehr genug Truppen, sollte man natürlich als allererstes die Kasernen instandsetzen. Verfügt eine Basis über unnötig gewordene Einrichtungen, werden diese verkauft. So spart man Energie und gewinnt vor allem Credits dazu, die vielleicht woanders dringender gebraucht werden.

Zuletzt noch ein Trick, mit dem man sich viel Arbeit ersparen kann: Gebäude dürfen nur dort errichtet werden, wo sie an ein eigenes Bauwerk angrenzen. Dadurch kann man normalerweise nur seine Basis vergrößern, aber nicht beliebig in der Gegend herumbauen. Mit Hilfe der **Invasorbots** ist jedoch die Eroberung feindlicher Gebäude kein Problem – und nichts hindert Sie daran, an ein frisch eingenommenes Bauwerk ein neues anzubauen. Somit ist es z.B. möglich, inmitten einer NOD-Basis einen GDI-Wachturm aufzustellen, der unter den NOD-Infanteristen für starkes Unbehagen sorgen dürfte...



Nimmt man per Invasor eine Fabrikationsanlage ein, darf auch die GDI die »Hand von NOD« errichten

Die GDI – eine starke Truppe

Wenn Sie in einer Mission nur eine Startarmee haben, ohne eine Basis bauen zu dürfen, sollten Sie auf Ihre Truppen besonders gut aufpassen. Halten Sie Ihre Männchen unbedingt zusammen, damit sie sich nicht verzetteln. Trotzdem ein oder zwei schnelle Aufklärer losschicken, um vor Hinterhalten gefeit zu sein. Es lohnt sich, verschieden schnelle Truppen in eigene Gruppen zu stecken (mit STRG- und einer Zahlentaste, danach Aufruf mit der entsprechenden Zahlentaste), so daß später die langsamen Infanteristen nicht den ganzen Rest aufhalten. Außerdem behält man so im Kampfgetümmel die Übersicht. Das Zusammenhalten der Armee aber auf keinen Fall übertreiben, die einzelnen Truppen sollten untereinander einen ausreichenden Abstand zueinander haben. Denn nicht nur in einem Western kann man mit einem Schuß vier Gegner erledi-



Diese NOD-Festung wehrt mit zahlreichen Flakbatterien einen Luftangriff ab

gen, das klappt auch mit flächendeckenden Waffen wie Raketen und Flammenwerfern. Hier hilft die »X«-Taste, die eine angewählte Gruppe automatisch auseinander treibt.

Hat man eine Basis zur Verfügung, will diese natürlich gut geschützt sein. Also die Einheiten ringsum aufstellen oder, besser, benachbarte Engstellen verteidigen. Dies sind vor allem Brücken, Furten oder Täler, durch die der Gegner muß, wenn er unsere Basis besuchen will. Während unsere Vorposten den Feind solange aufhalten, kann man die entsprechenden Gegenmaßnahmen ergreifen. Auf diese Weise vergrößert man abschnittsweise den kontrollierten Bereich, bis auch das Ziel, meist die Feindbasis, in Reichweite kommt. Vollkommen ungesichert sollte man seine Basis aber niemals lassen. Auch wenn alle Landwege abgesichert sind, gibt es immer noch die Möglichkeit einer Luftlandung...

Beim Bau von Kampfeinheiten sollten Sie nicht nur stur einen Typ bauen, sondern darauf achten, für jede Aufgabe die passenden Kräfte zu haben. Ein Rudel Panzer ist zwar recht eindrucksvoll, aber durch Raketenbots schnell zerlegt. Andererseits kann ein Dutzend Infanteristen von einem einzigen Panzer überfahren werden, und eine fahrbare Raketenabschußrampe hat gegen einen einzigen Kommandobot schlechte Karten.

Infanterie & Aufklärer

Die **Schützen-Bots** sind billig, sollten aber nicht als dichter Pulk herumgeschickt und keinesfalls auf Tiberiumfelder gestellt werden! Vorsicht auch vor dem Überrolltwerden durch Feindfahrzeuge. Die **Grenadiere** immer hinter Hindernisse plazieren und gegen zusammengedrängte Feinde einsetzen. Immer weit auseinanderhalten, da sie vereinzelt explodieren. **Flammenwerfer-Bots** sind schnell und gegen sämtliche Infanteristen tödlich, am besten einzeln einsetzen. Die **Raketenbots** läßt man als Gruppe heranrückende Panzer und Fahrzeuge bekämpfen. Sie sind langsam, haben aber eine hohe Reichweite. **Kommandobots** sind Einzelkämpfer, die extrem weit und treffsicher schießen können. Jeder hat seine Sprengladung dabei, ist aber gegen schnelle Fahrzeuge machtlos. Die **Invasor-Bots** können zwar nicht kämpfen, dafür aber Gebäude erobern.

Alle Aufklärungseinheiten, also **Krad**, **Buggy** und **Wüstenjäger**, sind ebenso billig zu bauen wie schnell. Werden sie beim Erkunden angegriffen, sollten sie in Fahrtrichtung fliehen – das Wenden kostet Zeit. Das Krad eignet sich mit seinem Raketenwerfer sehr gut für Hit-and-Run-Taktiken gegen Feindverbände. Um als GDI-Kommandeur mit dieser Bedrohung fertigzuwerden, sollte man einige weit vorne plazierte Einheiten in den »Wachmodus« versetzen.

Panzer & Schwerlastfahrzeuge

Alle hier vorgestellten Fahrzeuge sollten Infanteristen lieber überollen, als mit Schußwaffen zu bekämpfen. Dabei hilft das Gedrückthalten der ALT-Taste beim Anklicken des Ziels – so schaltet das Programm nicht aufs Angriffs-Fadenkreuz um. Mit dem **Transporter** befördert man Infanteristen schnell und einigermaßen geschützt zum Ziel. Schwer angeschlagene Fahrzeuge aber sofort entladen, da bei ihrer Zerstörung alle Passagiere dran glauben müssen.

Leichte Panzer und **Kampfpanzer** sind nicht sonderlich schnell, aber gut gegen Gebäude und schwächere Fahrzeuge geeignet. Der mächtige **Mammutpanzer** ist aufgrund seiner Panzerung und Bewaffnung extrem langsam, und sollte nie in vorderster Linie eingesetzt werden. Der **Jagdpanzer** ist schnell und dank Flammenwerfer gegen mehrere Einheiten gleichzeitig einsetzbar, sollte aber immer Abstand zu den eigenen Einheiten halten. **Sammler** dienen dem Credits-Nachschub, häufig lohnt sich der Bau einer zusätzlichen Erntemaschine. Durch Verfolgen eines feindlichen Sammlers findet man in aller Regel die Feindbasis. Ansonsten alle gegnerischen Erntemaschinen zerstören, die eigenen per Patroillie-Befehl (ALT & STRG gedrückt halten und die zu schützende Einheit anklicken) bewachen lassen.

Fernkampfeinheiten & Luftwaffe

Die **Artillerie** hat eine sehr hohe Reichweite, und ist gut gegen Gebäude und langsame Fahrzeuge einsetzbar. Perfekt zum langsamen »Abtragen« feindlicher Verteidigungsstellungen. Der **Raketen-Werfer** kann ebenfalls weit schießen und wird bevorzugt gegen Basen, Infanteriepulks und Fahrzeugkolonnen eingesetzt. Nur leicht gepanzert, deshalb gut sichern. Alle fliegenden Einheiten sollten SAM-Stellungen vermeiden wie der Teufel das Weihwasser. Die **Orca**-Hubschrauber sind blitzschnell am Zielort und laden ihre Raketenlast auf das angegebene Ziel ab. In der Luft nicht anwählbar, deshalb unbedingt als Gruppe definieren! Der **Helitrans** fliegt bis zu fünf Infanteriebots zum Einsatzort und eignet sich für Überraschungsangriffe, wenn man den Gegner weitläufig umfliegt. Gegen die **Kampfbomber** sind alle Truppentypen machtlos, mit Ausnahme von mehreren dicht aneinander plazierten SAM-Stellungen. Wie einige andere Unterstützungseinheiten kann der Kampfbomber nicht selbst gebaut werden.

Die GDI-Missionen

Die Auswahl des nächsten Einsatzgebiets in Europa (GDI) bzw. Afrika (NOD) ist in vielen Fällen Pflichtübung, da sowieso nur eine Möglichkeit angeboten wird. An manchen Stellen teilt sich aber der Handlungspfad für die Dauer einer Mission: Man spielt entweder die eine, oder die andere – danach geht's wieder linear weiter. Aus Platzgründen haben wir uns in einem solchen Fall jeweils für die unserer Meinung nach interessantere Mission entschieden.

Mission 1

Von unserem Oberbefehlshaber erhalten wir den Auftrag, sämtliche NOD-Bots im Zielgebiet zu zerstören und einen Brückenkopf zu errichten. Unsere Truppen bestehen zunächst nur aus Schützenbots, werden aber im weiteren Verlauf durch Wüstenjäger-Jeeps verstärkt. Wir erreichen die feindliche Küste von Süden her auf Landungsbooten und werden durch einen Raketenkreuzer unterstützt.

Diese Hilfe ist auch bitter nötig, da wir uns drei NOD-Geschütztürmen gegenübersehen, die man dem Kreuzer überläßt. Unsere Infanteriebots klären derweil ein Stück der Karte auf und schützen dann die neugebaute Basis, die natürlich abseits der Geschütztürme liegen sollte. Nach der Abwehr sporadischer Angriffe machen wir uns mit neugebauter Infanterie auf, die



Per Hubschrauber ist unser Einzelkämpfer in die feindliche Festung eindringen, um das Kraftwerk zu sprengen

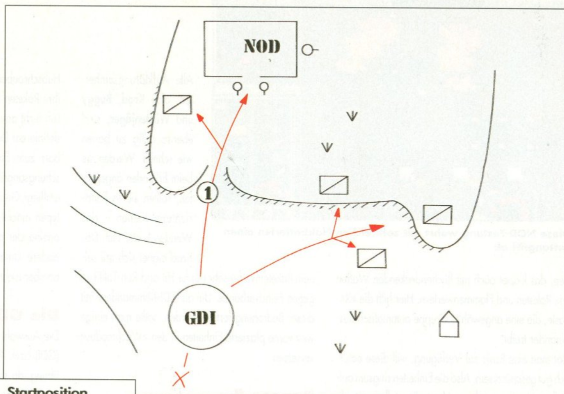
Karte feindfrei zu kämpfen.

Mission 2

Ziel ist es, die feindliche Basis zu zerstören oder zu erobern. Wir beginnen im gleichen Gebiet wie zuvor: Unsere schöne neue Basis ist vom Feind arg demoliert worden. Da unsere Truppen selbständig kämpfen (den »Wachbefehl« nicht vergessen), konzentrieren wir uns darauf, die Gebäude wieder hochzupäppeln. Wichtig ist vor allem der Erhalt der Kaserne, da wir ständig neue Truppen brauchen werden. Neben einigen leichten Fahrzeugen und Infanteriebots stehen uns noch drei Invasoren zur Verfügung, die wir möglichst keinem Beschuß aussetzen sollten.

Ist der Angriff NODs abgewehrt, sollten Sie sofort mit dem Bau neuer Bots beginnen. Sind noch zwei oder drei Fahrzeuge übrig, können diese den feindlichen Sammler abfangen, der sich im Nordwesten der Karte sein Tiberium sucht: Einfach an der Küste entlang nach Westen tuckern, und hinter dem Gebirgszug nach Norden abbiegen. Hier könnten noch NOD-Truppen ihr Unwesen treiben, denen man mit den schnellen Wüstenjägern aber leicht entkommt. Während wir ständig neue Infanteriebots bauen, sollte schon mal vorsichtig das Gebiet nördlich unserer Basis erkundet werden. Dabei aber das Hauptquartier nie ohne Schutz zurücklassen, und vor allem die Invasorbots aus allem raus halten.

Sobald wir eine schlagkräftige Truppe zusammen haben, geht's Richtung Norden zur feindlichen Basis. Mit einer ausreichenden Übermacht dürften die restlichen Gegner kein großes Problem für Sie sein. Ist der Widerstand nur noch schwach, können Sie die Invasoren einsetzen, um gegnerische Gebäude einzunehmen. Hier bietet sich die »Hand von NOD« an: Nach deren Einnahme können wir direkt beim Feind neue Truppen bauen. Diese Taktik empfiehlt sich auch bei anderen Missionen, bei denen uns Invasoren zur Verfügung stehen. Übrigens kommen Sie so auch an Truppentypen, die eigentlich der Bruderschaft vorbehalten sind.



Mission 3: Hier sehen Sie den Weg zur NOD-Basis sowie die vier Flakbatterien. Bei (1) befindet sich die erwähnte Engstelle.

- Startposition
- Geschützturm
- Flakbatterie
- Dorf/Zivilisten
- Tiberiumfund
- GDI zu bauende Basis
- GDI vorhandene Basis

Die Legende zu den Karten

Mission 3 (siehe Karte)

Wir beginnen mit einer Handvoll Infanteriebots inklusive Grenadieren, leichten Fahrzeugen und einer Baumaschine. Nördlich sowie östlich von unserem Startgebiet befinden sich große Tiberiumfelder, so daß wir sofort eine Basis errichten. Nicht zu lange mit dem Bau der Kaserne warten! Die NOD-Seite verfügt über Raketenbots und Flugabwehrstellungen. Von den letzteren sind vier über das Gelände verteilt: Drei östlich vom Startgebiet, eine nördlich davon. Werden diese ausgeschaltet, darf man Luftangriffe anfordern. Zunächst aber ist erstmal der Engpaß nordöstlich unserer Basis zu sichern, da hier ständig neue NOD-Truppen auftauchen. Vorsicht vor den Raketenbots, die gerne unsere Fahrzeuge dezimieren. Diese also möglichst mit Schützenbots angreifen, und nicht mit Wüstenjäger-Jeeps. Sobald wir über die Kaserne verfügen, können wir ständig Bots nachbauen, wobei sich Grenadiere und Schützen ungefähr die Waage halten sollten.

Östlich der GDI-Basis gibt es noch einige Feindtruppen, die zunächst alle vernichtet werden müssen. Mittlerweile sollten auch die drei Flugabwehrstellungen gefunden worden sein, welche man am besten mit Granaten zerstört. Von nun an kann unsere Basis nur noch durch besagten Engpaß erreicht werden, so daß ein Großteil unserer Truppen langsam durch ihn hindurch Richtung Norden ziehen kann. Die vierte und letzte Boden-Luft-Raketenstellung liegt am Westrand des Höhenzuges, auf dem wir nun sind. Ist diese zerstört, können wir sofort den ersten Luftangriff starten. Da der angreifende Flieger seine Bomben mit starker Streuung abwirft, sollte von unseren Truppen der nötige Abstand gewahrt bleiben. Als Ziel empfehlen sich vor allem Truppenansammlungen oder die Geschütztürme am Basiseingang. Mit einer großen Truppenanzahl dürfte der Angriff auf die feindliche Basis nun leicht fallen: Die Schützen bekämpfen vor allem die Raketenbots, während sich die Grenadiere um die Gebäude kümmern.

Mission 4

Hier besteht die Auswahl zwischen Polen und Litauen als nächstem Einsatzgebiet, wir haben uns für ersteres entschieden. In dieser Mission hat man keine Baumöglichkeit, sondern nur eine kleine Armee. Diese hat den Auftrag, ein friedliches Dorf vor dem Zugriff durch NOD zu schützen. Ist das Dorf erstmal gefunden, bekommen wir Verstärkung, mit der wir dann sämtliche NOD-Einheiten in der Umgebung beseitigen müssen. Ihre Truppen sollten sich sofort Richtung Südosten in Bewegung setzen, wo sie schon bald auf einen Fluß und eine Brücke treffen. Spätestens hier gibt's den ersten Feindkontakt. Hinter der Brücke beginnt eine Straße, in deren Verlauf man später auch das gesuchte Dorf findet (hinter einer zweiten Brücke). Nun gibt es zwei Möglichkeiten; bei der vorsichtigeren kämpft man sich mit der gesamten Truppe langsam die Straße entlang bis zum Dorf.

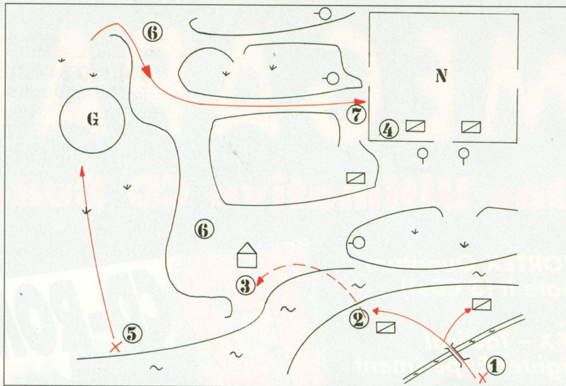
Die Alternative wäre, sich mit einer einzelnen Einheit sofort bis zum Dorf durchzuschlagen. So kann der Hauptteil der Truppen gleichzeitig mit der Verstärkung angreifen. Hierzu einen unbeladenen Truppentransporter die Straße entlangtuckern lassen und unerschrocken durch die feindlichen Infanteriebots hindurchfahren. Hat man das Dorf erreicht, taucht auch schon die Verstärkung in Form von einigen Fahrzeugen und einem beladenem Truppentransporter auf. Mit diesen Einheiten fahren wir jetzt die Straße zurück, so daß wir die dort herumstreunenden Bruderschaftler von zwei Seiten fassen. Haben sich Ihre beiden Streitkräfte getroffen, werden die restlichen NOD-Truppen beseitigt. Diese befinden sich östlich vom

Dorf, nahe beim Kartenrand.

Mission 5

Eine GDI-Basis wurde angegriffen und wartet dringend auf Entsatz. Deshalb bricht unsere Armee sofort Richtung Osten auf, alle Gegner werden zunächst links liegen gelassen. Direkt hinter einer Brücke befindet sicht die angeschlagene Basis, welche man sofort reparieren sollte. Zwei Eingänge führen in die Stellung: Der eben benutzte westliche, sowie einer im Norden. Aus beiden Richtungen drohen Angriffe, so daß wir mit schnellen Fahrzeugen zügig das Umland erkunden sollten. Mittlerweile können wir auch die bereits entdeckten Gegner bekämpfen, so daß unser Sammler relativ gesichert ans Werk gehen kann.

Die NOD-Basis befindet sich im Nordwesten und kann über eine Furt und eine weitere Brücke im Verlauf des Flußes erreicht werden. Beide Punkte sollten wir sichern, damit es keine unliebsamen Überraschungen gibt. Nordwestlich unserer Basis befindet sich übrigens eine Kiste – vor dem Öffnen unbedingt speichern! Durch den Bau neuer Einheiten sollten Sie das Gebiet bald von den angriffslustigen NOD-Truppen befreit haben, so daß nur noch deren Basis übrigbleibt. Nach der Zerstörung dreier Flak-Stellungen haben wir auch wieder Luftangriffe zur Verfügung. Mit deren Hilfe ist der Rest nur noch Formsache.



Mission 6: Bei (1) starten Sie, steigen bei (2) in den Hubschrauber und setzen nach (3) über. Das Kraftwerk bei (4) zerstören!
Mission 7: Am Punkt (5) geht es los, bei (6) jeweils die Front gegen Feinde sichern und von (7) aus den Angriff auf die NOD-Basis führen.

Mission 6 (siehe Karte)

Eine Einzelkämpfermission, bei der Sie einen Kommandobot steuern. Sein Auftrag wurde wegen schlechter Funkverbindungen verstümmelt übertragen – wir können nur vermuten, daß ein Gebäude der örtlichen NOD-Basis gesprengt werden soll. Zunächst befindet sich unser Rambo-Verschnitt auf einer kleinen Insel, die mit ein paar Feindbots und zwei Luftabwehrstellungen besiedelt ist. Sind diese per Sturmgewehr und Zeitbombe ausgeschaltet, landet ein Transporthelikopter, der uns zur Hauptinsel bringt.



Drei unserer Raketenschiffe schalten einige Artillerie-Einheiten aus

Unser Landepunkt ist dort mit einer Rauchkerze markiert. Das eigentliche Zielgebiet befindet sich im Nordosten der Karte, sollte aber nicht schnurstracks angesteuert werden. Stattdessen tastet man sich übervorsichtig immer wieder ein Stückchen vor.

Die einzige echte Gefahr, der unser Kommandobot ausgesetzt ist, sind feindliche Fahrzeuge. Sollten diese ihm zu nahe kommen, hilft nur die Flucht – notfalls mit dem Hubschrauber. Die Infanteriebots, teils mit Flammenwerfern ausgerüstet, sind harmlos, da man sie aus großer Enternung beseitigen kann. Im Gelände sind noch mehrere Flak-Stellungen verteilt, die unseren Helikopter bedrohen. Sind diese aber erstmal gesprengt, können wir mit dem Hubschrauber direkt in die feindliche Basis hineinfliegen. Sobald unser Elitekämpfer ausgestiegen ist, sollte das Kraftwerk gesprengt werden. Danach dürfen wir die Heimreise antreten und uns eine kleine Standpauke anhören: Wir hätten alles sprengen sollen!

Mission 7 (siehe Karte)

Durch die Vorbereitung unseres Kommandobots gelang uns die Invasion auf der Hauptinsel. Die Karte dieser Mission kennen wir somit schon, auch wenn in der Zwischenzeit einige neue Geschütztürme gebaut wurden. Diesmal geht es darum, die Bruderschaft vollständig von der Insel zu vertreiben. Während unsere Basis langsam wächst, besetzen wir die beiden strategisch wichtigen Punkte: Das Dorf östlich unserer Basis und die Kurve im nordwestlichen Tal, wodurch unser Hauptquartier und der Sammler erstmal sicher sind. Der NOD-Basis nähern wir uns zunächst noch nicht, sondern bauen erst in Ruhe eine schlagkräftige Armee auf, welche in diesem Szenario vor allem mehrere Panzer enthalten sollte.

Wie aus der vorherigen Mission bekannt, führt eine Straße direkt zur Westseite der gegnerischen Basis: Hier setzen wir unseren Angriff an, denn so umgehen wir die feindlichen Geschütztürme an den Eingängen. Mit den Panzern schießen wir eine Öffnung in die Mauern, durch die wir dann schleunigst eindringen. Im Innern der Basis sind sehr viele Infanteriebots versammelt, die man am besten mit Grenadieren bekämpft. Besondere Vorsicht ist bei Raketen – und Flammenwerferbots geboten, die auch unseren Panzern sehr gefährlich werden könnten. Dann geht es daran, systematisch die Feindbasis zu zerstören – die Hand von NOD möglichst zuerst, weil uns sonst ständig neue Gegner dazwischenfunken. Tip: Plazieren Sie möglichst Fahrzeuge auf zerstörten Gebäuden, um deren Neuerrichtung zu verhindern. Werden die Flak-Stellungen der Basis zerstört, erhält man wie üblich Luftunterstützung.

Mission 8

Im schönen Österreich beginnen wir den Einsatz mit einer Basis und einem guten Dutzend Einheiten, inklusive eines fahrbaren Raketenwerfers. Allerdings wirkt alles ein wenig überstrapaziert – der letzte NOD-Besuch ist augenscheinlich noch nicht lange her. Also machen wir uns zunächst ans Renovieren. Da die Basis über eine Werkstatt verfügt, sollten auch die Fahrzeuge und Bots langsam wieder auf Vordermann gebracht werden. Zeitgleich schicken wir zwei Jeeps Richtung Westen, um das dort liegende Tiberiumfeld aufzudecken. Von nun an kann unsere Sammler-Maschine ihre Tätigkeit aufnehmen.

Die NOD-Seite verfügt über Artillerie, die jedoch leicht zu bekämpfen ist, da sie nicht geschützt wird – ein einzelner Panzer sollte ausreichen. Nördlich unserer

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich ab 30.10.
Tel.: 0 27 63/20 47
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	85,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"*	59,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
OVERDRIVE DT. ANL.	35,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

BATTLEBUGS 3,5"	24,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE 3,5"	**29,90**
CIVILIZATION KOMPL. DT. 3,5"	24,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
DARKLANDS KOMPL. DT. 3,5"	29,90
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER BAULÖWE KOMPL. DT.	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIRE & ICE 3,5"	**24,90**
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	19,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
NHL ICEHOCKEY	29,90
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	**29,90**
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**24,90**
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	**39,90**
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	19,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	45,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. 3,5"	24,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SYSTEM SHOCK 3,5"	**29,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON INCL. WORLD EDITOR K.D.3,5"	49,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
W O L F 3,5"	**24,90**
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

11TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	**45,90**
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG *	**85,90**
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**59,90**
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**39,90**
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
ATLAS KOMPL. DT.	54,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERLIN CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90

CD ROM Programme

BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL. *	**95,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	**39,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	**89,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	**19,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	**69,90**
DARK SUN II DT. ANL.	**39,90**
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT. *	**79,90**
DESCENT DT. ANLEITUNG	**39,90**
DESERT STRIKE	**24,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**39,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH *	**99,90**
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	**39,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	**129,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	89,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	**45,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	**29,90**
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	24,90
GUNSHIP 2000 inkl. SCENERY DT. ANL.	29,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	89,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	7,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	**29,90**
IRON HELIX DT.HANDB.	**22,90**
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	69,90
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER	29,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	**24,90**
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE	**29,90**
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95

CD ROM Programme

KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**29,90**
LEMMINGS 1&2	29,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI – THE PRINCE KOMPL. DT.	99,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	**69,90**
MAGIC CARPET INCL. HIDDEN WORLDS K. DT.	**59,90**
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH *	**99,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	**45,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	**49,90**
MECHWARRIOR II – CLANS –	85,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	35,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MORTAL COIL DT. ANLEITUNG *	**79,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	**89,90**
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH *	**99,90**
NERVES OF STEEL DT. ANL. *	39,90
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	**39,90**
NORTH & SOUTH	19,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	79,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	**29,90**
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	**29,90**
PEGASUS WINDOWS 95	**29,90**
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	**24,90**
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH *	89,90
PHANTASMAGORIA	**85,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	**65,90**
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	**79,90**
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT -SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	**49,90**
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
QUANTUM GATE	29,90
RADIX DT. ANLEITUNG	**59,90**
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**45,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	**39,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	**24,90**
REUNION	**29,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
RISE OF THE ROBOTS	29,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	39,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	79,90

CD ROM Programme

SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	65,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	**85,90**
SIM CITY 2000 COLLECTION / WINDOWS 95!	**85,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	**79,90**
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	**89,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	**59,90**
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE ACE	59,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**49,90**
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STARCRUSADER DT. ANLEITUNG	**29,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	**24,90**
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	29,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95 DT. ANL.	59,90
SU-27 FLANKER *	**69,90**
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	**45,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TENDO SPECIAL EDITION DT. ANLEITUNG	**29,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. *	**99,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	**29,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THE SCROLL KOMPL. DT.	59,90
TILT – PINBALL – DT. ANL. *	69,90
TOTAL DISTORTION	**69,90**
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	29,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	**29,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	**85,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARLORDS II DELUXE *	**79,90**
WARRIORS DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WEREWOLF VS COMANCHE ENGL./UPDATEFÄH.	**75,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D.	85,90

WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96
CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.
AB 30.10.95
DM 5,99

WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	89,90
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	35,90
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	59,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**59,90**
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

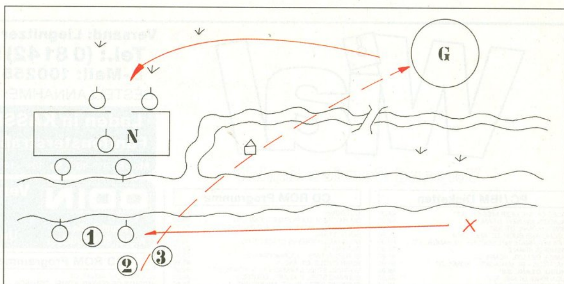
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 20ER	19,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
GOLDSTAR R-540B / 4XSPEED / AT-BUS	259,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann

11/1995

Basis befinden sich zwei Brücken, die man im Verlauf der Straße findet. Wenn man diese sichert – wozu man die Raketenwerfer gegen feindliche Bots mitnimmt – hat die eigene Basis erst einmal Ruhe. Sind Raffinerie, Waffenfabrik und Kaserne repariert, bauen Sie sich in Ruhe eine schlagkräftige Armee auf. Dann geht's nach Norden, wo die NOD-Basis fast den gesamten oberen Kartenrand einnimmt. Greifen Sie am besten von Osten her an, und nehmen Sie per Invasor einige wichtige Gebäude ein (z.B. Hand von Nod).



Mission 9: **Den Bunker bei (1) zerstören, bei (2) findet sich eine Bonuskiste. Ein Hubschrauber bringt Ihren Trupp von (3) aus zur GDI-Basis, von wo aus gegen die NOD-Festung vorgegangen wird.**

Mission 9 (siehe Karte)

Diese Mission erfordert genaues Timing: Entlang eines Flußes schippern GDI-Raketenkreuzer von rechts nach links. Am Südufer des Stroms sind unsere Bots versammelt, die im Schlepptau der Schiffe nach Westen wandern sollten. Auf unserer Flußseite stehen NOD-Geschütztürme, welche die Schiffe unter Beschuß nehmen. Natürlich helfen wir den Jungs von der Marine, und greifen die Türme an. Sobald unsere Uferseite feindfrei ist, erscheint ein Hubschrauber, der uns über den Fluß bringt.

Mittlerweile sollten wir die Möglichkeit zum Ausbau einer Basis bekommen haben. Diese befindet sich in der Nordost-Ecke der Karte. Während der Hubschrauber zu ihr geschickt wird, beginnen wir mit dem Bau einer Raffinerie. Südlich der Basis, hinter einem weiterem Fluß (per Furt zu passieren!) liegt ein Tiberiumfeld, das unser Sammler schleunigst abernten sollte. Aus westlicher Richtung kommt es öfters zu Höflichkeitsbesuchen durch die Bruderschaft, deshalb nicht das Aufrüsten vergessen. Ist unsere Lage in Basisnähe gesichert, können wir Richtung Westen vorstoßen. Dort trifft man auf ein weiteres Tiberiumvorkommen, das von NOD abgebaut wird.

Die feindliche Basis liegt in Flußnähe ganz im Westen, und müßte bereits von unseren Kreuzern gesichtet worden sein. Mit einer guten Armee geht man nun zum Gegenangriff über. Vorsicht: Unter dem salbungsvollen Namen »Obelisk des Lichts« macht uns ein Laserturm mit großer Reichweite und durchschlagender Wirkung das Leben schwer. Also zunächst den Obelisk zerstören, und danach die Luftabwehr. Von nun an haben Sie wieder Jets zur Verfügung, und können auch den alten Hubschrauber zum Truppentransport einsetzen – falls er bis jetzt überlebt hat.



Heftiges Infanteriegefecht um eine Basis

Mission 10

Vor dieser Mission hat man abermals zwei Einsatzgebiete zur Wahl; wir entscheiden uns für Rumänien. Hier können wir endlich unser fliegerisches Können unter Beweis stellen. Die neueste Errungenschaft ist nämlich der Orca-Kampfhubschrauber, der uns noch viel Freude bereiten wird. Vorerst bleiben wir aber am Boden und bauen unsere Basis wie gehabt aus. Da direkt in der Nähe massenweise Tiberium herumliegt, bereitet die Finanzlage keine Sorgen. Also verfahren Sie nach der Devise »Kleckern statt Klotzen« und stellen gleich mehrere Helipods in die Gegend. Das dieses Mal sehr offene Gelände können wir zunächst mit konventionellen Mitteln erkunden. Größere Gefechte sind aber zu vermeiden, damit die schöne neue Luftkavallerie auch was zu tun hat. Richtig gefährlich werden können den Hubschraubern nur Boden-Luft-Raketen, deren Abschußbehälter sie tunlichst meiden sollten. Stattdessen mit Bodentruppen heranrücken und die Flak-Batterien ausschalten. Die Orcas kehren übrigens automatisch zu ihren Startplätzen zurück, sobald ihr Ziel vernichtet ist oder alle Raketen abgefeuert wurden. Sollten sie also ihr Ziel vernichtet, aber noch Raketen an Bord haben, lenkt man sie zum nächsten Ziel um. Deshalb vorher die Hubschrauber in eine eigene Gruppe stecken – das nachträgliche Anwählen in der Luft ist nicht möglich. Die NOD-Basis liegt ganz im Südosten, hinter einer Flußbrücke. Dank unserer gleichzeitigen Angriffe zu Lande und zur Luft wird sie vergleichsweise schnell überrannt.

Mission 11

Bei diesem Auftrag gilt es, den griechischen Ort »Delphi« zu erreichen – leider steht dabei eine NOD-Basis im Weg. Schicken Sie Ihre Truppen sofort nach Missionsbeginn in Richtung Nordosten, wo Sie neben den Tiberiumfeldern Ihre Basis aufbauen. Die NOD-Basis liegt ganz in der Nähe, nördlich von uns. Daß wir deshalb nicht sonderlich viel erkunden brauchen, können wir erstmal nicht so richtig würdigen: Die GDI-Truppen haben genug damit zu tun, die ständigen Übergriffe NODs abzuwehren.

Im Laufe der Zeit können Sie mit weitreichenden Waffen (Raketenwerfer, Mammutpanzer) den Südrand der feindlichen Bais beharken. Der Hauptangriff kann jedoch nur von der Westseite her erfolgen und sollte mit einer großen, geballten Streitmacht durchgeführt werden. Geschütze und Lasertürme schützen nämlich den Eingang und reiben kleinere Streitkräfte auf, bevor diese gefährlich werden können. Also einen Turm nach dem anderen ausschalten und möglichst nicht ins Kreuzfeuer geraten. Ist die Basis erst ausgeschaltet, haben wir auch keine Probleme mehr, die Operation Delphi zu beenden.

Mission 12 (siehe Karte)

Widerum verzweigt vor dieser Mission die Handlung, wir haben uns für Albanien entschieden. Dieses Mal muß es besonders schnell gehen. In einer stark beschädigten GDI-Basis im Norden arbeitet ein Wissenschaftler für unsere Seite, der bei dem ständigen Kampflärm einfach nicht in Ruhe forschen kann. Deshalb möchte er ganz gerne evakuiert werden...

Unsere Armee sollte sich zügig zur Basis begeben, um einen erneuten Angriff abzuwehren. Deshalb schickt man sie durch das östlich gelegene Tal, das direkt zur Forschungsstation führt. Aus Zeitgründen ist langes Geplänkel mit Gegnern auf dem Weg zu vermeiden. Da unser Weg unmittelbar an einer NOD-Basis vorbeiführt, bekommt man trotzdem bald unerwünschte Begleitung. Diese links liegen lassen und

Arctic Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellannahme:
Mo. - Fr. 9.00-18.30 | Mo. - Fr. 19.00-21.00
Tel.: 0 63 41-8 79 93 | Tel.: 0 63 41-8 08 26
Fax: 0 63 41-8 83 32
Btx: Odrich#

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM-Spiele

7th Guest /A		29,90	Lode Runner /D		86,90
A IV Network /D		94,90	Lollypop /A		79,90
Aces Collection /A		79,90	Lords of the Realm /D		79,90
Aces of the Deep /D		89,90	Lost Eden /D		86,90
Aces o. t. Deep Miss. (3,5")		44,90	Lost Vikings /A (3,5")		44,90
Action Soccer /D		79,90	Lucas Arts Class. Adv. /A		109,90
Across the Rhine /D		99,90	Lucas Arts Class. Sim. /A		99,90
Al Quadim /D		79,90	Lucas Arts Top Adv. /D		89,90
Aladdin (3,5") /E		64,90	Machiavelli /E		89,90
Alone i. t. Dark 1 + 2 /D		74,90	Mad News /D		89,90
Alone i. t. Dark 2 /D		59,90	Magic Carpet /D		89,90
Alone i. t. Dark 3 /D		89,90	Magic Carpet Data /D		44,90
Apache Longbow /A		79,90	Magic Carpet 2 /D		92,90
Armored Fist /D		89,90	Magic of Endoria /D		69,90
Ascendancy /D		89,90	Master of Magic /D		96,90
Aufschwung Ost /D		79,90	Master of Orion /A		44,90
Baldies /A		79,90	Mechwarrior 2 /E		89,90
Battle Bugs	ab	49,90	Mega Race /D		49,90
Battle Isle 2 /D		84,90	Menzoberranzan /E		89,90
Battle Isle 2 Scenery /D		39,90	Metaltech Earthsiege /D		89,90
Battle Isle 3 /D	*	99,90	Metaltech Earthsiege Miss. /D		49,90
Beneath a Steal Sky /D		39,90	Metaltech Battledrome /D		86,90
Betrayal at Krondor /D		89,90	Micro Machines 2 /A		79,90
Bioforge /D Aktionspreis		79,90	Microsoft Art Gallery /E		99,90
Blackhawk (3,5") /E		59,90	Microsoft Cinemania 95 /E		109,90
Bloodwings /A		96,90	Microsoft Dinosaurier /D		124,90
Bob Dylan Highway 61 Int. /E		94,90	Microsoft Windows '95 Update		189,90
Chessmaster 4000 Turbo /E		79,90	Monty Python's C.W.O.T. /E		89,90
Christoph Columbus /D		87,90	Myst /D		84,90
Civil War (Amerika) /D		89,90	Nascar Racing /A		89,90
Civilization + Railr. TYC, Del. /A		79,90	Nascar R. Track Pack /A		44,90
Civilization Network /D		99,90	NHL Hockey '95 /A		89,90
Colonization /D		89,90	NBA Live '95 /A		89,90
Comanche + Miss 1 & 2 /D		84,90	Noctropolis /D	Aktionspreis	59,90
Combat Classics 3 /D		79,90	Novastorm /A		84,90
Command & Conquer / D o. E		99,90	Oldtimer /D		84,90
Conspiracy /A		39,90	One Must Fall 2097 /D		84,90
Creature Shock /D		89,90	Outpost /D		89,90
Crusade (Westwood) /D		89,90	Pacific Air War Gold /D		79,90
Crusader No Remorse (Origin) /D	*	99,90	Panzer General	ab	59,90
Cyberia	ab	59,90	Perfect General 2 /E		89,90
Cyclemania /A		79,90	P. Gabriel Xplora 1 /E		99,90
D-Atlas /D		46,90	P. Gabriel Xplora 1-4 /E		159,90
D-Info /D		46,90	PGA Tour Golf 486 /A		89,90
Daedalus Encounter /D		99,90	Phantasmagoria /D	*	99,90
Dark Forces /D		84,90	Pinball Dreams Del. /A		88,90
Dark Legions /E		86,90	Pinball Fantasies Del. /A		89,90
Dark Sun 1 (3,5") /D		59,90	Pirates! Gold /A		49,90
Dark Sun 2 (3,5") /A		59,90	Pitfall Mayan Adventure /E		89,90
Das Amt /D		89,90	Populous 2 & Powermonger /A		38,90
DSA 1 Schicksalsklinge /D		69,90	Power Drive /A		49,90
DSA 2 Sternenschweif /D		79,90	Primal Rage /A		86,90
David Bowie Jump /A		86,90	Prisoner of Ice /D		89,90
Dawn Patrol /D		86,90	Privateer /A		38,90
Die Höhlenwelt-Saga /D		89,90	Psycho Pinball /A		79,90
Day of the Tentacle /D		54,90	Return to Zork /E		49,90
Der Clou /D		86,90	RanTrainer /D		89,90
Der Patrizier /D		59,90	Ravenloft /D		86,90
Der Reeder /D		89,90	Rebel Assault /D		54,90
Descent /A		86,90	Rise of the Robots /D		89,90
Dessert Strike /E		74,90	Shadowcaster /A		38,90
Die tot. verr. Rally + Pad /D		89,90	Sherlock Holmes /D		94,90
Discworld /D		89,90	Sim City 2000 /D		89,90
Doppelpass (Anstoss + W.C.) /D		89,90	Sim City 2000 Collection /D		94,90
Dragon Lore /D		79,90	Sim Isle /D		89,90
Dune 1 /A		39,90	Sim Tower (Win) /A		82,90
Dune 2 /A		39,90	Simon the Sorcerer 1 /D		79,90
Dungeon Master 2 /D		89,90	Simon the Sorcerer 2 /D		89,90
E. A. Sports Rugby /A		89,90	Space Quest 1-5 /A		94,90
Ecstatica /A		89,90	Space Quest 6 /D		89,90
Epic Pinball African Safari /A		79,90	SSN-21 Seawolf /D		38,90
Erben der Erde /D		89,90	Star Trek 1 /D		79,90
Eye of the Beholder 1-3 /D		109,90	Star Trek 2 Next Gen. /D		99,90
F 15 Strike Eagle III (Org.) /E		84,90	Star Trek 2 Limited Edition /E		149,90
Fade to Black /A		89,90	Star Trek Tech. Manual /E		94,90
Falcon Gold incl. Scenes /A		94,90	Stonekeep /E	*	99,90
Fifa Int. Soccer /D		79,90	Stone Prophet /A		89,90
Fleet Defender Gold /A		86,90	Stone Racers /A		79,90
Flight o. t. Amazon Queen /D		88,90	Strike Commander /A		38,90
Flightpack (Micropose) /E		44,90	Strike Comm & Privateer /A		94,90
Flight Unlimited /D		94,90	Subwar 2050 /D		49,90
Formula 1 GP /D		44,90	Subwar 2050 incl. Miss. /D		94,90
Formula 1 GP & DL. Golf /A		69,90	Superkarts /D		89,90
Frontier (Elite 3) /D		79,90	Symbol (Prince) /A		89,90
Fußball Total! /A		84,90	Syndicate Plus /D		38,90
FX Fighter Limited Ed. /A		89,90	System Shock Enh. /D		89,90
Gabriel Knight /D	Aktionspreis	49,90	Temptation /A		89,90
Goblins 3 /D		59,90	Terminal Velocity /A		79,90
Guilty /A		79,90	T.F.X / A	Aktionspreis	49,90
Gunship 2000 /A		44,90	Theme Park /D		86,90
Hattrick! (Ikarion) /D		89,90	The Need for Speed /A		94,90
S. Hawking „Eine kurze			Top Gun /A	*	99,90
Geschichte der Zeit" /D		99,90	Tuneland /D		79,90
Hell /D		89,90	Transport Tycoon /D		89,90
Hi Octane /D		89,90	UFO – Enemy Unknown /D		89,90
History Line 14-18 /D		64,90	Ulitma 8 incl. Speech /D		129,90
Hurra Deutschland /D		49,90	Ultima Underworld 1+2 /E		119,90
Inca 2 /D		84,90	Under a killing Moon	ab	89,90
Indy Car Racing /A		24,90	US Navy Fighters /D		94,90
Inferno /D		59,90	USS Ticonderoga /A		89,90
International Tennis Open /D		89,90	Virtual Pool /A		92,90
Jagged Allience /D		89,90	Vollgas	ab	69,90
Jazz Jackrabbit Enh.	ab	54,90	Wackey Wheels /A		64,90
Jungle Strike /E		69,90	Warcraft /A		89,90
Kings Quest 1-6 /A		86,90	Warcraft 2 /D		89,90
Kings Quest 7 /D		89,90	Warriors /D		79,90
Klik 'n Play /D		94,90	Whales Voyage 2 /D		84,90
König der Löwen (3,5") /A		64,90	Wings of Glory /A		84,90
Kyrandia 2 /D		39,90	Wing Commander Armada	ab	49,90
Kyrandia 3 /D		86,90	Wing Comm. 1&2 Del /A		89,90
Lands of Lore /D		39,90	Wing Commander 2 /A		38,90
Last Dynasty Lim. Ed. /D		92,90	Wing Commander 3 /D Aktionspreis		87,90
Larry 1-6 /A		89,90	Winter-/Summer Challenge /A		49,90
Lemmings 1 Doublep. /A		76,90	Winter Olympics /A		49,90
Lemmings 2 + 1 /A		54,90	Wizzardry 6 & 7 Del. /D		89,90
Lemmings 3 /A		79,90	Wolfpack /A		89,90
Lemmings 3D /A	*	89,90	Woodruff /D		89,90
X-mas Lemmings '94 /A		49,90	X-COM (UFO 2) /D		89,90
Links 386 Pro Superpack /A		86,90	X-Wing Kollektion /A		79,90
Litil Divil /A		79,90	Zephyr /D		79,90

Bei Order bis 12 Uhr, Lieferung innerhalb von 2 Werktagen, falls Artikel auf Lager.
Versand erfolgt im Sicherheitskarton. Versandkosten incl. Zustellung und Nachnahmegebühr durch UPS: 15,– DM.
Vorkasse: 8,– DM. Ab 250,– DM Portofrei. Hardware nicht rabattfähig. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar, können jedoch vorbestellt werden. Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich.
A = deutsche Anleitung D = deutsche Version E = englische Version * Titel zu Zeit noch nicht lieferbar
Wir verschicken keine Kataloge & Preislisten. Aktuelle Neuheiten & Preise erfragen Sie bitte am Telefon oder wählen Sie sich in unserem Datex-J Programm ein.
Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

---

weco

weco Soft- u. Hardware
Frank u. Thomas Siegert
Mittelweg 1 D-24999 Wees

		PC 3,5	CD
WINDOWS 95	DV	198,-	198,-
D-INFO	DV	—	49,95
CHEATS,HINTS,TRAINER	—	—	29,95
1944 ACROSS T. RHINE	DV	—	94,95
APACHE LONGBOW	DA	—	72,95
ASCENDANCY		—	i.Vorb.
BATTLE ISLE 3	DV	—	86,95*
COMMAND&CONQ. EVo.	DV	—	86,95
CRUSADE	DV	—	82,95
DUNGEON MASTER 2	DV	86,95	86,95
FORMULA ONE G. P. 2	DV	—	i.Vorb.
JAGGED ALLIANCE	DV	—	86,95
KNIGHTS OF XENTAR	DV	—	86,95
LORDS OF MIDNIGHT	DV	—	86,95
MARINE FIGHTERS	DV	—	42,95
MECHWARRIOR 2	EV	—	82,95
PERFECT GENERAL 2	DA	—	77,95
PHANTASMAGORIA	DV	—	86,95*
PRIMAL RAGE	EV	—	77,95
PITFALL-MAYAN ADV.	DA	—	77,95
SIMON T. SORCERER 2	DV	82,95	82,95
SIM CITY 2000 COLL.	DV	—	86,95
SPACE QUEST 6	DV	—	79,95
STAR TREK OMNIPEDIA	EV	—	77,95
VOLLGAS	DV	—	82,95*
WHALES VOYAGE 2	DV	—	79,95

!!!! ACHTUNG !!!!
LADEN IN WEES BIRKLAND 1
(GEWERBEGEBIET)
BEI GLÜCKSBURG (OSTSEE)
(LADENPREISE DIFFERIEREN)

PC 3,5			PC CD-ROM		
A4 Network$	DV	82,95	Alone in the Dark3	DV	89,95
Aces of the Deep	DV	82,95	Amerika 1861-65	DV	86,95
Aces o.t.D.Mission	DV	39,95	Burning Steel 3	DA	77,95
Biing!	DV	77,95	Dark Forces	DV	79,95
Colonization	DV	86,95	Der Reeder	DV	79,95
Descent	DA	79,95	Discworld	DV	82,95
Die Siedler	DV	49,95	Die Höhlenwelt S.	DV	75,95
Discworld	DV	72,95	DSA2 Sternensch.	DV	79,95
Dumpier Hockey	DV	65,95	Flight Unlimeted	DV	86,95
Earthsiege	DV	82,95	Frontlines	DV	65,95
Fightsimulator 5.1	EV	72,95	Hi-Octane	DV	82,95
Frontier (Elite 3)	DV	79,95	Hardball 4	DA	77,95
Fußball Total !	DV	75,95	Hattrik! (Ikarion)	DV	82,95
Hattrick! (Ikarion)	DV	82,95	Hollywood Pictures	DV	77,95
Indy Car Racing	EV	57,95	Lost Eden	DV	79,95
Mad News	DV	77,95	NBA Live 95	DA	86,95
Master of Magic	DV	86,95	Micro Machines 2	DA	72,95
Panzer General	DA	72,95	Oldtimer	DV	59,95
Sim Tower	DA	72,95	Prisoner of Ice	DV	82,95
System Shock	DV	79,95	Psycho Pinball	DV	79,95
Terminal Velocity	DA	69,95	Stone Prophet	DA	82,95
Tie Fighter DV 89,95	DA	79,95	Super Karts	DA	86,95
Transport Tycoon	DV	86,95	Terminal Velocity	DA	65,95
Transp.T. W.Editor	DV	37,95	The Last Dynasty	DV	82,95
U F O	DV	86,95	US Navy Fighters	DV	89,95
Warcraft	DA	79,95	Wing Comm. 3	DV	99,95
Wing C.-Armada	DV	69,95	Wings of Glory	DV	69,95
X-COM (UFO 2)	DV	86,95	X-COM (UFO 2)	DV	86,95

DA= dt. Anl. DV= kompl. dt. EV= kompl. engl.
* =bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Preisänderungsvorbehalt !!

PHASE 9 GameStar progr. GamePad	**99,95**
PHASE 9 Phantom 2+ (6Feuerknöpfe)	**44,95**
GRAVIS Analog **49,95** Pro **59,95** Phoenix	**199,95**
LOGITECH WingMan *Extreme*	**89,95**
AZTECH CD-ROM 2x Speed ATAPI	**139,95**
MITSUMI CD-ROM FX 400 4x Speed	**289,95**
LAUTSPRECHER Aktiv 80 Watt	**89,95**

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!
Versandkosten: Inland: Vorkasse + 6,50 DM
Nachnahme + 10,- DM (+ NN-Gebühr)
ab 250,- DM Versandkostenfrei
Ausland: *Nur* Vorkasse (Euroscheck!) + 20,- DM

Mo.- Fr.: 9.00 - 18.00 Sa.: 10.00 - 13.00

Tel.: 04631 / 976
FAX : 04631 / 4261

★ Aktuell ★ Preiswert ★ Schnell

11th		89,–	Kingd. – The far Reaches		119,–
1830 (AH)		***99,–***	Knights of Xentar	NEU!!	99,–
1861–1865		***89,–***	Klik & Play		89,–
1942 Pacific Air War		***79,–***	***Krypton Egg***	***NEU!!***	***59,–***
3D Mega Clips		***99,–***	Kyrandia 3		69,–
A4Networks		***99,–***	Lost Eden		79,–
Atlas		***79,–***	Lollypop		69,–
Abenteuer Mensch 3D		92,–	Louvre		119,–
Action Soccer		79,–	Little Big Adventure		95,–
Aces of Deep		76,–	Lion King		69,–
Aces of Europe		***79,–***	***Maabus***	***NEU!!***	***119,–***
Aces of the Pacific		***42,–***	***MAD NEWS***		***99,–***
Across the Rhine		***89,–***	Mario's Games Gallery		98,–
Ascendancy		***99,–***	Magic Carpet		86,–
Air Havoc		***84,–***	***Machiavelli***		***89,–***
Aufschwung Ost		79,–	Magic of Endoria		79,–
Aladin		49,–	Master of Magic		84,–
Alex Dampier Hocky		69,–	***Mikro Machines 2***	***NEU!!***	***99,–***
Alien Breed		59,–	***MYST***	***NEU!!***	***87,–***
Alone in the Dark 3		79,–	Navy Strike		89,–
Apache Longbow		***109,–***	NASCAR Racing		74,–
Asterix – Die große Reise		***99,–***	NBA Live 95		84,–
Award Winners 2		***99,–***	***NBA Jam Tourmament***		***99,–***
Baldies		***99,–***	NHL Hockey '95		72,–
Battle Isle II		83,–	Panzer General		69,–
Battle Race		63,–	***Paws of Fury***		***59,–***
BiiNG		79,–	Perfect General 2		119,–
Bioforge		85,–	***PHANTASMAGORIA***		***119,–***
Brett Hull Hockey 95		***79,–***	Prisoner of ICE		84,–
British Isle		69,–	Profi Fußball – Der Trainer		79,–
Bruning Steel 3		89,–	Pro Hockey '95		69,–
Blind Date	***NEU!!***	69,–	Psycho Pinball		69,–
Bloodnett		69,–	***Picture Perfect Golf***		***-?-***
Blood Bowl		***119,–***	Pinball Fantasies Deluxe		59,–
Bloodwings		84,–	Prototype		79,–
Bureau 13		76,–	Pyrotechnica		54,–
Carribean Disaster		83,–	ran		69,–
Celebrity Poker	***NEU!!***	***65,–***	***Radix***	***NEU!!***	***119,–***
Civil War	***Neu!!***	***115,–***	Rise of the Robots		79,–
Civilization		***96,–***	Ravenloft 2, Stone Prophet		79,–
Chaos Control	***NEU!!***	***99,–***	***Rebell Assault 2***		***119,–***
Creature Shock		82,–	Red Baron		39,–
Corspe Killer	***NEU!!***	***99,–***	Slam City		99,–
Colonization		86,–	Slipstream 5000		79,–
Combat Air Patrol	***NEU!!***	***79,–***	SimCity 2000		95,–
Command & Conquer (d)		***89,–***	***SimTown***		***75,–***
Command & Conquer (e)		105,–	***SimTower***		***79,–***
Crusade		***99,–***	***Simon the Sorcerer 2***		***109,–***
Crusader-No Remorse		99,–	***Space Quest 6***		***109,–***
Cyberia		79,–	***Spectre VR***		***99,–***
Cyberspace		48,–	Star Crusader		89,–
D-Info		49,–	Star Trek: A Final Unity		99,–
Daedalus Encounter		***89,–***	Star Trek: Technical Manual		99,–
Das Amt		89,–	Star Trek: Next Generation		99,–
Das schwarze Auge 2		79,–	Star Trek: Omnipedia		99,–
Dark Sun 2		89,–	Super Street Fighter II		99,–
Dark Forces		89,–	Super Karts		84,–
Dawn Patrol		69,–	***Striker '95***	***NEU!!***	***79,–***
Decent		89,–	***Super Carts Deluxe***		***NEU!!***
Dungeon Master II		***99,–***	***Supreme Warrior***		***99,–***
Der Reeder		79,–	Skins Golf at Bighorn		99,–
Der Meister		99,–	***System Shock***		***79,–***
Der Seelenturm		***99,–***	Tank Commander		89,–
Die letzten ihrer Art		98,–	***Terminal Velocity***	***NEU!!***	***-?-***
Die Siedler		74,–	***The last Dynasty***		***99,–***
Die total verrückte Rally		74,–	***The Daedalus Encounter***		***119,–***
Dominus		79,–	***The Dig***	***NEU!!***	***-?-***
EA Sports Rugby		***79,–***	Theme Park		89,–
Einmal Hölle und zurück		***Neu!!***	***The Orion Conspiracy***		***89,–***
Ecstatica		***87,–***	***Tie Fighter***		***89,–***
Frankenstein		***119,–***	Transport Tycoon		89,–
Frontier – First Encounters		79,–	***Tuneland***		***99,–***
Front Lines		69,–	Tower Assult		59,–
Fairway to Heaven		99,–	***Time Almanac-Ref. Edit***		***69,–***
Fußball Weltmeistersch.		***119,–***	U.F.O.		79,–
Fußball Total		89,–	US Navy Fighters		84,–
Flight Commander 2		79,–	***USS Ticonderoga***		***74,–***
Flight Simulator 5.1		99,–	Under A Killing Moon		89,–
Flight o.t. Amazon Queen		79,–	***Urmels Filmstudio***		
Flight Unlimited		***84,–***	***incl. Mikro***		***119,–***
Flamingo Tours		74,–	Virtual Pool		96,–
Fellini		99,–	Vollgas		84,–
Future Dimension		***79,–***	***Werewolf vs. Comanche***		***-?-***
Gazillionaire		***59,–***	***Whales Voyage II***		***99,–***
Hard of Fate		***39,–***	***Wolf***		***99,–***
Hattrick		84,–	Woodruff		74,–
Hardball 4		***99,–***	Wings of Glory		64,–
Hammer of the Gods		***79,–***	***Wing Armada***		***69,–***
Heart of Darkness		***125,–***	Wing Commander 3		94,–
Heroes of Might		***105,–***	***Warriors***		***89,–***
Hell		99,–	Wacky Wheels		59,–
High Seas Trader		69,–	Warcraft-Orcs & Humans		75,–
Hi-Octane		***84,–***	***Wrath Of The Earth***		***79,–***
Hollywood Pictures		***79,–***	***Word Attack***		***98,–***
Jagged Alliance		***88,–***	X-Com		89,–
Jazz Jackrabbit		***88,–***	X-Wing		75,–
Jungle Strike		79,–	Zephyr		79,–
Jump Raven		***69,–***	Zeppelin-Gigants of the Sky		79,–
Kids on Side		79,–	Zombie Dinos		99,–
King's Quest 7		89,–	***Zorro***		***89,–***

Bestelltelefon: 0571-57514 Bürozeiten: Mo.-Fr. 9.00-13.00 u. 15.00-18.00
HotLine: 0571-5800108 nur für CD-ROM Vorbestellungen u. Auslieferungstermine.
Faxbestellungen: 0571-5800633

Versand erfolgt im Sicherheitskarton per Postnachnahme 9,90 DM zzgl. 3,00 DM Nachnahmegebühr, UPS-Nachnahme 15,00 DM, Vorkasse (Euro) Scheck 8,00 DM, ***ab 220,– DM versankostenfrei.*** Ausland nur Vorkasse (Euroscheck) 25.00 DM.

Diesselhorst Elektronik
Vertriebs GmbH

Postfach 400114 – 32399 Minden
Lübbecker Str. 12 – 32429 Minden

☎ 0571 / 57514 · Fax 0571 / 5800633
Datex-J / Btx: 0571 5800108

sich erst direkt am Eingang der GDI-Basis zum Kampf stellen. So kämpfen Sie unter dem Schutz der Wachtürme, was vor allem gegen feindliche Infanterie eine große Hilfe ist. Unser Wissenschaftler sollte natürlich nicht an den Kämpfen teilnehmen, sondern diskret im Hintergrund bleiben.

Ist der Angriff abgewehrt, erkunden wir während der Reparatur unserer Basis das Gelände vor dem südlichen Ausgang. Sind die dortigen Gegner vertrieben, taucht schon bald ein Hubschrauber auf, mit dem wir unser Doktorchen in ruhigere Gefilde bringen. Bei dieser Mission dürfen Sie unwichtige Gebäude der Basis übrigens getrost verkaufen.

Mission 13

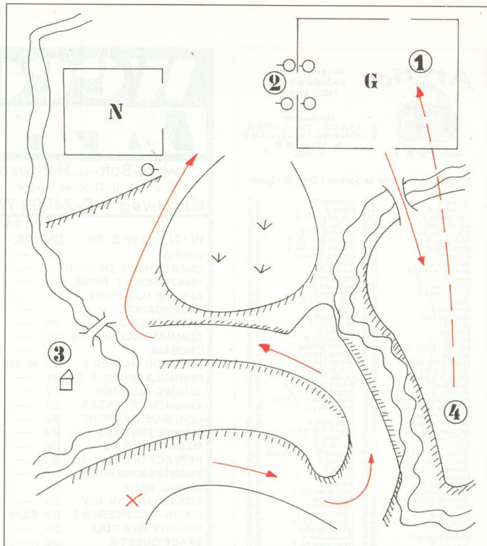
Nicht nur unsere Seite forscht ständig nach neuen Technologien, sondern auch die böse Bruderschaft. Folgerichtig lautet unser nächster Befehl, ein NOD-Labor zu vernichten. Interessanterweise wird der große Oberschurke Kane höchstpersönlich im Umfeld des Labors vermutet – genug Anreiz für uns, die Attacke zu beginnen. Die GDI-Armee befindet sich anfänglich zwar nahe des Zielgebäudes, kann dieses aber nicht direkt erreichen: Die Forschungsstation befindet sich unterhalb unserer Position, so daß wir erst die gesamte Basis umrunden müssen. Das sollte man sich aber für später aufheben, da zunächst mal ein eigenes Hauptquartier emporgezogen werden möchte.

Im Westen unserer Anfangsposition liegen mehrere Tiberiumfelder, also legen wir dort den Grundstein. Frühzeitig mit dem Bau von Wachtürmen beginnen, um der ständigen Luftlandungen und sonstigen Angriffe Herr zu werden. Auch der Bau eines Radarzentrums ist wichtig, um die Attacken schon im Ansatz zu erkennen. Achten Sie unbedingt darauf, daß Ihre Infanteristen nicht über die zahlreichen Tiberiumfelder laufen – das Zeug hat zuweilen seltsame Auswirkungen auf arme Pixelmännchen!

Währenddessen können unsere Fernwaffen schon mal den Südrand der im Tal gelegenen Basis beschießen. Jetzt wissen wir auch zu schätzen, daß sich der kürzlich gerettete Wissenschaftler mit einer netten Erfindung bedankt hat – der Kommunikationszentrale. Nach deren Bau darf man einen Killersatelliten einsetzen, der großflächige Verwüstungen verursacht.



In der letzten Mission greifen Sie Kanes Unterschlupf an



Mission 12: Der Wissenschaftler befindet sich bei (1); der NOD-Großangriff sollte an der Stelle (2) abgefangen werden. Bei (3) ist wieder eine Kiste, der Hubschrauber startet von (4) aus.

Mit einer ordentlichen Armee umrundet man nun die nahegelegene NOD-Basis. Am besten entlang der Westseite, denn im Norden liegt noch eine größere Anlage der Bruderschaft, der man besser nicht zu nahe kommt. In die Forschungsbasis eingedrungen, attackieren Sie sofort das zusätzlich eingezäunte Labor und zerstören es. Schon bald dürften die wissenschaftlichen Anstrengungen NODs einen jähen Rückschlag erleiden.

Mission 14

Wie es in fiktiven Geschichten häufig der Fall ist, hat es Kane gerade noch geschafft, aus den Trümmern der Forschungseinrichtungen zu kommen. Nun flieht er mit seinen restlichen Truppen zurück zum Machtzentrum der NOD-Organisation. Die GDI kann natürlich nicht zulassen, daß sich der Anführer der Terroristen einfach so davonstiehlt. Also werden Sie beauftragt, Kanes Konvoy anzugreifen und vollständig zu vernichten.

Um den Konvoy zu erwischen, während er noch eingezwängt in einem Tal umhertuckert, bricht die Armee sofort nach Nordosten auf. Dort finden wir bald das besagte Tal, das nur über einen schmalen Abstieg zu erreichen ist. Kaum haben wir diesen mit zwei oder drei Fahrzeugen blockiert, kommt uns Kanes Konvoy auch schon im Gänsemarsch entgegen. Da wir von erhöhter Position aus angreifen und die Kolonne durch den gesperrten Zugang zum Tal nicht nah genug an uns herankommt, sind vor allem die feindlichen Flammenwerfer nutzlos und für uns wie auf dem Präsentierteller dargeboten. Besonders effektiv sind jetzt die Grenadierbots und Raketenwerfer, die aus sicherer Entfernung die dicht gedrängten Gegner zerlegen. Nach kurzer Zeit sollte der Konvoy nach Norden zurückweichen, wo wir ihm mit einigen schweren Einheiten den Rest geben.

Mission 15

Ein letzter Schlag gegen NOD, und die Freiheit der Erde, ist gesichert. Da nun sowohl wir als auch die Gegner über alle bekannten Truppentypen verfügen, kommt es zu einem langwierigen, verbissenen Showdown. Mit den bisher gemachten Erfahrungen und bewiesenen taktischen Fähigkeiten dürfte Ihr Sieg über die jämmerliche Bruderschaft nicht aufzuhalten sein: Beherzigen Sie den üblichen Grundatz, tasten Sie sich langsam vor und sammeln stetig Ihre Kräfte. Mehr wollen wir hier nicht verraten, die Geschichte vom Untergang NODs schreiben schließlich Sie!

Im nächsten Monat widmen wir uns sämtlichen Missionen der NOD-Seite, womit der Spieß umgedreht wäre: Die durch und durch selbstlose Bruderschaft möchte der Welt den Frieden bringen. (la)

TAKTIK-TIPS »MECHWARRIOR 2«

ICH WAR EINE BLECHDOSE



Hängen Sie in einer Mission von »Mechwarrior 2«? Finden Sie nie den richtigen Roboter? Unsere Tips zu allen Missionen helfen bestimmt weiter.

Unser Leser Stefan Schlottbom, Meister aller Blechbüchsen, hat sämtliche Missionen der Schwermetall-lastigen Robotersimulation »Mechwarrior 2« durchgespielt. Seine Tips und Karten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Clan Jade Falcon

Silent Thunder

Mech: Hellbringer

Waffen: 6 x LRM 10 + 3 x Pulse Laser (Medium)

Schießen Sie den aufsteigenden Hubschrauber ab und laufen dann Richtung »Hpg Uplink«. Die zwei Feindmechs zerlegen Sie aus der Ferne mit Raketen. Dann vernichten Sie erst den Hubschrauber und schießen anschließend die Mauer des »Hpg Uplink« auf und zerstören es; benutzen Sie vor allem die Laser. Jetzt geht es mit dem Autopilot weiter Richtung »Nav Beta«, wo Sie die Turrets aus der Ferne mit Raketen ausschalten. Sollte der dritte Mech auftauchen, vernichten Sie erst ihn mit allen Raketen und im Anschluß das »Comm. Array«.

Alkham Bridge

Mech: Timber Wolf

Waffen: 6 x LRM 10 + 3 x Pulse Laser Medium

Gleich zu Beginn drehen Sie um 90 Grad nach links und laufen den schmalen Pfad zwischen den Bergen entlang (siehe Karte). Die zwei Mechs werden sofort mit Raketen vernichtet und im Falle einer Flucht verfolgt (sie laufen in Richtung »Industrial Plant«). Jetzt geht es Richtung 330 Grad, um die ankommenden Mechs zu vernichten (Karte). Sind alle Mechs vernichtet, gehen Sie die Wegpunkte ab.

Mirror Cage

Mech: Summoner

Waffen: 6 x LRM10 + 3 x ER Laser Small

Schalten Sie den Autopiloten ein und gehen Sie, bis ein Feind auftaucht, der dann mit Raketen vernichtet wird. Schleichen Sie zum Navigationspunkt Zeta, verstecken sich hinter dem Berg und locken die Gegner einzeln an. Jetzt schalten Sie noch die drei Fahrzeuge aus und dann das Dropship. Wichtig: Das Dropship muß im Fadenkreuz rot aufleuchten!

Bone Machine

Mech: Mad Dog

Waffen: 6 x Streak SRM 4 + 2 x ER Laser Large + 2 x ER Laser Medium

Vernichten Sie gleich zu Beginn den ankommenden Mech. Die aus der Luft attackierenden Gegner beglücken Sie mit Raketen und machen sich auf den Weg zum »Post«, den der Mitstreiter verteidigen soll. Laufen Sie die Punkte ab (siehe Karte A und C) und warten dort auf ankommende Gegner, die mit Raketen bearbeitet werden.

Bonk Obelisk

Mech: Mad Dog

Waffen: 7 x LRM10 + 3 x ER Laser Medium

Marschieren Sie zum Waypoint Ypsilon und unterstützen den verbündeten Mech im Kampf. Zuerst werden die Feindgruppen A, B und C vernichtet. Danach gehen Sie die restlichen Wegmarken ab. Bei dieser Mission gilt: Laufen und schießen, den direkten Kampf vermeiden! Benutzen Sie die Krater als Deckung. Dem Mitstreiter gibt man am besten den Befehl »Fire at will«.

Umber Wall

Mech: Summoner

Waffen: 5 x LRM15 + 2 x LRM2

Änderung am Mech: Internal; Type Endos verändern.

Als erstes dem Begleitmech den Auftrag erteilen, den Zug zu beschützen, während wir die ankommenden Flugzeuge abschießen. Dann laufen Sie mit dem Zug weiter und fangen den Mech links ab oder lassen ihn vom Mitstreiter zerstören. Jetzt geht es schnell auf die andere Seite des Berges (siehe Karte), um die dortigen Gegner abzufangen.

Rogue Cheriot

Mech: Wie vorgeschlagen

Waffen: 6 x LRM15 + 3 x ER Laser Medium

Das Fahrzeug sofort vernichten, genauso die Mechs auf der Brücke. Jetzt geht es wie auf der Karte gezeichnet zum »Heat Sink«. Zuerst werden die Feindroboter ausgeschaltet und dann schnell der Hauptturm zerlegt.

Pludvine

Mech: Timberwolf

Waffen: 6 x LRM10 + 4 x ER Laser Medium

Gehen Sie sofort Richtung »Nav Alpha«, wo Sie die von links kommenden Mechs sofort vernichten und dann weiter nach »Nav Beta«. Hier fängt man die fahrende Truppe der »Vehicles« ab, wobei man dem Mitstreiter den Befehl gibt, den Begleitmech zu attackiern. Zerstören Sie alle Vehicles schnellstmöglich. Wer anfängt, zuerst zu identifizieren, hat schon so gut wie verloren. Jetzt zum nächsten Wegpunkt und die anderen acht Vehicles schnell zerstören. Den Begleitmech wieder vom Mitstreiter angreifen lassen; ist die Fahrzeuggruppe noch nicht so weit vorgedrungen, können Sie das auch selbst erledigen.

Rust Heart

Mech: Warhammer

Waffen: 6 x LRM10 + 3 x ER Laser Medium

Wichtig in dieser Mission: Immer beim Convoy bleiben. Auftauchende Mechs lassen Sie sofort vom Mitstreiter attackieren. Laufen Sie gleich zum Convoy und begleiten diesen immer! Sobald Sie die Mechs erkennen, decken Sie die Gegner mit Raketen ein.

Armor Veil

Mech: Warhammer

Waffen: 4 x LRM10 + Ammo aufstocken

Lassen Sie Gebäude A vom ersten Mitstreiter verteidigen und Gebäude B vom zweiten Kameraden. Eine Gruppe Feindroboter lassen wir näher kommen, so daß keiner entfliehen kann, und begrüßen sie mit Raketen. Nun laufen Sie sofort in Richtung der dritten Mechgruppe. Gehen Sie in deren Richtung und lenken so das Feuer auf sich. Von Süden dürfte sich jetzt die zweite Gruppe von Gegnern blicken lassen, welche die beiden Mitstreiter attackieren. Sind alle Feindgruppen erledigt, formieren Sie die Kamera-

den um sich herum und fangen die vierte und fünfte Gruppe der Gegner ab. Der Trick besteht darin, den Mechs entgegenzulaufen und keinen durchzulassen.

Iron Pistol

Mech: Dire Wolf

Waffen: 6 x LRM15 + Ammo

Hier gilt es in der Stadt Sheriff zu spielen und alle feindlichen Mechs zu zerstören. Benutzen Sie die Häuser als Deckung, während Sie im »Groupfire«-Modus schießen und nur langsam aus der Deckung herausgehen.

Bronze Anvil

Spieler: Timber Wolf

Waffen: 6 x LRM10 + Ammo

In dieser Mission ist Geschwindigkeit alles. Die Wolf Tanks müssen Sie sofort vernichten und nebenbei den Mitstreitern befehlen, den Battlemaster anzugreifen. Wir laufen jetzt ziemlich nah zu dem Mech in der Mitte (»1« auf der Karte), den wir identifizieren und mit Raketen beglücken. Dann sofort zum Convoy spurten und die Mitstreiter nachkommen lassen. Jetzt gibt man den Kameraden den Befehl, die zwei anderen Mechs anzugreifen, während wir hinter dem Convoy laufen und die »Staffvehicles« identifizieren und ausschalten.

Vor den Turrets sollten Sie sich in acht nehmen. Eine goldene Regel: Beim Battlemaster alle Waffen auf einmal abschießen!

Clan Wolf

Pyre Light

Mech: Mad Dog

Waffen: 6 x LRM 10 + Ammo + 1 x ER Laser Medium

Zuerst zerstören Sie die Mechs und dann die »Chemical Plant«. Danach bei »Nav Zeta« die beiden Mechs demolieren und die Firebase inspizieren. Nun gehen Sie noch gemütlich die restlichen Waypoints ab.

Flame Tongue

Mech: Mad Dog

Waffen: 6 x LRM 10 + Ammo + 1 x ER Laser Medium

Die Mechs werden aus der Ferne mit Raketen erledigt, bevor Sie sich die Pumpstation vornehmen und weiter zu »Nav Beta« marschieren. Den dortigen Gegner zerlegen Sie wieder aus der Ferne, ebenso die Turrets. Dann wird das Hauptquartier zerstört und der Rückweg angetreten.

Blade Splint

Mech: Summoner

Waffen: 4 x LRM10 + 2 x ER Laser Large

Gehen Sie zu den Navigationspunkten Alpha sowie Beta und zerstören dort die Feindroboter. Die Häuser dürfen Sie ab und zu als Deckung benutzen, doch bei Beta sollten Sie sich vor den Summoners in acht nehmen. Nachdem die Gegner zerstört sind, wird der Powerconverter identifiziert und vernichtet. Dann geht es weiter zu den Wegpunkten Gamma und Delta.

Temper Edge

Mech: Hellbringer

Waffen: 6 x LRM 10 + 1 x Er Laser Medium

Mit Volldampf geht es zur Tarantulla. Gleich zu Beginn vernichtet man die erste Mechgruppe, sofort danach die Gruppe zwei. Warten Sie kurz auf die dritte Formation und schalten Sie diese mit Raketen aus weiter Ferne aus. Begleiten Sie dann Tarantulla bis zum Ende der Mission.

Sabre Flame

Mech: Warhawk

Waffen: 6 x LRM15 + Ammo

Zuerst geht es zu »Nav Alpha«, dann zum »Sensor Dome«. Hier schalten Sie die erste Mechgruppe aus, danach die anrückende Verstärkung. Achtung: Lassen Sie diese Roboter nicht zu nah an den Dome heran!

Burning Chrome

Mech: Hellbringer

Waffen: 6 x LRM10 + Ammo

Die ersten beiden Feindgruppen müssen Sie schnell

Die wichtigsten Karten für die Missionen der Jade Falcons

TUTTO COMPLETTI




Ausgabe 10/94 (auch mit CD)

Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM • Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinnball Dreams Deluxe, System Shock • ...




Ausgabe 11/94 (auch mit CD)

Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Master of Magic, Fifa Soccer, Colonization, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...




Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)

Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Super-PCs unter DM 5000 • Tests: Magic Carpet, Little Big Adventure, Nascar Racing, Malcom's Revenge, Kyrandia 3 • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung: System Shock • ...



Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)

Das war '94: Spiele, Jahresinhalt, Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, The incredible Machine 2, Death Gate • Tips & Tricks: Magic Carpet, BMH • ...




Ausgabe 2/95 (auch mit CD)

3DO-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Wing Comander 3, Cyberia, Panzer General, System Shock Enhanced CD • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7, Kyrandia 3 • ...




Ausgabe 3/95 (auch mit CD)

CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woodruff and the Scnibble, Legions • Tips & Tricks: Wing Comander 3, Cyberia • ...




Ausgabe 4/95 (auch mit CD)

Die wichtigsten Tips bei Soundkarten-Ärger • Flugsimulationscheck • Mehr Spaß im Netz mit Internet & CompuServe • Tests: Trans. Tycoon Editor, Defender of the Empire • Tips & Tricks: Warcraft, Scnibble, Psycho Pinball • ...




Ausgabe 5/95 (auch mit CD)

Weltraumspiele im Vergleich • Ihr PC als Tonstudio • Test Multimedia-CD: Bob Dylan interaktiv, Microsoft Lexi-ROM • Tests: Terror from the deep, Dark Forces, Bioforge, NBA Live ´95 • Tips & Tricks: Dark Forces, Alone in the dark, Das Amt • ...




Ausgabe 6/95 (auch mit CD)

VR-Brille »3D-Max« im Test • Preview: Command & Conque • Profi-Tricks zur 3D Grafik • Tests: Hidden World, Flight Unlimited, Jagged Alliance Lemmings für Windows • Tips & Tricks: Bioforge, Bureau 13, Dark Forces, Discworld • ...




Ausgabe 7/95 (auch mit CD)

Turbo Grafikkarte Millienium im Test • Spieleneuheiten von der E3 • Test und Lösung zu Full Throttle/Vollgas • Technik-Hilfe zu Bus-Systemen • Tests: Virtual Pool, Sim Tower • Tips & Tricks: Dark Sun 2, Jagged Alliance • ...




Ausgabe 8/95 (auch mit CD)

Vergleichstest: Videokarten • Spiele-Revolution mit Windows 95 • Spiele-Klassiker für wenig Geld • Tests: Action Soccer, Command & Conquer, Hi-Octane, Last Dynasty • Tips & Tricks: Prisoner of Ice, Guilty, Nascar Racing • ...




Ausgabe 9/95 (auch mit CD)

DOS-Spiele unter Windows 95 • Microsoft Dogs • Kombi-Soundkarten im Vergleich • Tests: 3-D Lemmings, Dungeon Master 2, Mech Warrior 2 • Tips & Tricks: Simon the Sorcerer 2, Space Quest 6, Star Trek next Generation, Hi-Octane • ...

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

______	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe: ______	DM	______
______	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe: ______	DM	______
______	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe: ______	DM	______
______	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe: ______	DM	______
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	______

Konto-Nr.: ______ BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name,Vorname ______

Straße ______

PLZ, Ort ______

Unterschrift ______

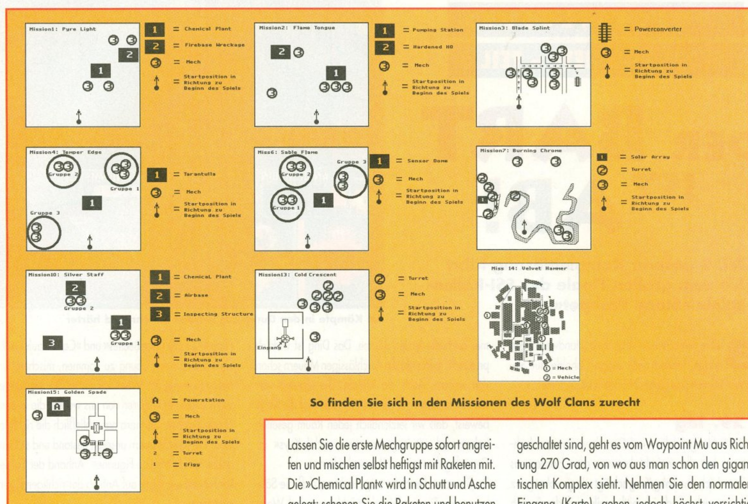
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München



So finden Sie sich in den Missionen des Wolf Clans zurecht

erledigen. Vorsicht: Die Summoners begrüßen Sie gleich mit einer Ladung Raketen. Schalten Sie dann die Turrets aus, bevor Sie das »Solar Array« vernichten.

Scorching Sand

Mech: Hellbringer

Waffen: 6 x LRM10 + Ammo

Schalten Sie die erste Mechgruppe sofort aus und laufen dann zu »Nav Alpha«. Lassen Sie die zweite Feindgruppe kommen und vernichten Sie diese in der Ebene. Nachdem die dritte Formation zerstört ist, klappern Sie die Wegpunkte Beta und Gamma ab. Jetzt weiter Richtung Delta-Waypoint und einen weiten Bogen um die Turrets machen, um sie dann aus der Ferne zu erledigen. Nie mitten ins Getümmel der Turrets platzen!

Vernichten Sie die »Assault Vehicles«, aber passen Sie auf, nicht aus Versehen das »Command Vehicle« zu erwischen. Achtung, jetzt kommt genau aus Richtung Delta ein Mech den Berg herunter! Weiter geht es zu »Nav Delta« und zum »Command Vehicle« zurück. Sie müssen sich in unmittelbarer Nähe des Vehicles befinden, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Silver Staff

Mech: Warhammer

Waffen: 4 x LRM10 + Ammo + 6 x ER Laser Medium

Lassen Sie die erste Mechgruppe sofort angreifen und mischen selbst heftigst mit Raketen mit. Die »Chemical Plant« wird in Schutt und Asche gelegt; schonen Sie die Raketen und benutzen stattdessen die Laser.

Weiter geht es zum Wegpunkt Chi, wo Sie auf die nächste Mechgruppe warten und diese mit Raketen eindecken. Dann erledigen Sie die Airbase und vergessen die Flugzeuge nicht. Nach den Wegpunkten Psi Omega können Sie noch die »Structures« inspizieren, bevor es zum Dropship geht.

Aquiline Fire

Mech: Warhammer

Waffen: 4 x LRM10 + Ammo + 4 x ER Laser Medium

Erledigen Sie eine Mechgruppe und laufen dann weiter zu den Waypoints Zeta und Eta. Die Feindroboter begrüßen Sie mit Raketen und marschieren zu »Nav Theta«. Von hier aus gehen Sie Richtung 220 Grad und inspizieren das Wrack. Jetzt zum Wegpunkt Iota und dort noch die dritte Mechgruppe erledigen. Weiter geht es nach »Nav Kappa« und zurück zum Dropship.

Cold Crescent

Mech: Mad Dog

Waffen: 6 x LRM10 + Ammo + 1 x ER Laser Medium

Zuerst geht es zum Waypoint Lambda, wo der erste Mech mit Raketen beglückt wird. Bei »Nav Mu« wird der angreifende Gegner aus weiter Ferne erledigt. Bei dieser Mission können die gegnerischen Mechs extrem gut zielen, also aufgepaßt! Bleiben Sie immer in Bewegung. Nachdem die Mechs und Turrets ausgeschaltet sind, geht es vom Waypoint Mu aus Richtung 270 Grad, von wo aus man schon den gigantischen Komplex sieht. Nehmen Sie den normalen Eingang (Karte), gehen jedoch höchst vorsichtig voran, da Sie schnell unter Beschuß geraten. Fertigen Sie die Mechs ab und gehen dann um den Komplex zum Lüftungsschlitz (Eingang) und schießen diesen auf. Feuern Sie von außen in den Komplex (Terraformer). Verlassen Sie das Gebäude und gehen zu Wegpunkt Nu.

Velvet Hammer

Mech: Timber Wolf

Waffen: 6 x LRM10 + Ammo

Gehen Sie den Weg ab, wie auf der Karte eingezeichnet. Zerstören Sie alle Mechs und Fahrzeuge. Jetzt erst geht man zum Navigationspunkt Xi und begleitet die Hover Limousine, bevor es zurück zum Startpunkt geht.

Golden Spade

Spieler: Warhawk

Waffen: 4 x LRM10 + Ammo + 2 x ER PPC

Zerstören Sie die Mechs, schalten dann die Turrets aus und schießen die Barrikade weg. Danach zerstört man den dritten Mech am Komplex, den vierten Roboter an der Powerstation und schließlich das Kraftwerk selbst.

Den Palast identifizieren Sie solange an verschiedenen Stellen, bis Sie die »Comm Station« gefunden haben, die dann zerstört wird. Geben Sie den Mitstreitern den Befehl, die anderen Mechs auszuschalten. Jetzt können Sie noch die Gebäude um den ehemaligen Komplex zerstören, was aber nicht notwendig ist. **(fs)**

KOMPLETTLÖSUNG

»STONE PROPHET« – TEIL 2

DER BART IST AB!

Teil 2 unserer Komplettlösung führt Sie zum großen Finale des SSI-Rollenspiels »Stone Prohpet«.



Die Kämpfe in den Dungeons werden zunehmend härter

Bis Sie den bösen Ankhtepot das Handwerk legen dürfen, warten noch einige Unholde auf Sie. Wir stürzen uns gleich fröhlich ins Getümmel.

29. Tag

Die Schlangen killen uns! Gerade wenn man dachte, es hat alle erwischt, kommen neue Horden aus ihren Löchern. Anhg Krag schlägt wie gewohnt ganz gut um sich und da ich mittlerweile auch den Spruch »Neutralize Poison« beherrsche, haben wir nach zahllosen Angriffen schließlich doch Ruhe.
Die 12 Münder in der Wand sprechen in Rätseln. Shanara, der alte Fuchs, löst das Rätsel: »The Hidden Helm Of True Sight Reveals Serpents Awaiting Gifts Of Iron«. Dieser Helm muß wohl sehr wichtig sein. Hinter der einzigen Tür, die wir öffnen können, geht's nach unten. Die »Dark Naga« ringt uns nur ein müdes Lächeln ab. Auf dieser Ebene muß man an jeder Ecke und Mauer genauestens nach Knöpfen und Illusionsmauern suchen. Des öfteren sacken wir einen »Idol Key« in Form einer Schlange ein. Das müssen die »Gifts Of Iron« sein, von der wir oben gehört haben. Da wir hier nicht so richtig vorankommen, entschließen wir uns, die Treppe nach unten zu benutzen.

30.Tag

Wir hatten gerade Kontakt mit der dritten Variante, einer »Serpent Of Set«. Irgendwie gehen wir hier nur im Kreis, ohne etwas zu erreichen. Ein Rätselmund gibt uns den Tip, im Inneren dem »Circle Of Set« zu folgen. Der Teleporter beamt uns durch mehrere Räume, aber außer einigen »Idol Keys« haben wir nichts gewonnen. Dank der Karte sehen wir, daß sich im Südosten eine Mauer entfernt hat. In diesem Raum finden wir endlich den »Helm Of True Seeing«, den Shanara gleich aufsetzt.
Im oberen Stockwerk erforschen wir dank des Helmes auch die letzten Räume. Das Ding ist wirklich praktisch, man sieht die durchlässigen Mauern schon von weitem. Auch die Knöpfe, die Mauern verschwinden lassen, finden wir. Ein Blick auf die Karte beweist, daß wir letztendlich jeden Raum gesehen haben und mit insgesamt neun »Idol Keys« im Gepäck gehen wir wieder nach oben.
Da Shanara den Helm trägt, sieht er, daß die Säulen vor den Türen in Wahrheit Schlangen sind. Wenn man ihnen einen »Idol Key« gibt, öffnen sie die Tür. Neben einigem Equipment liegt dort eine »Watering Urn«, ein Schlüssel und ein »Ankhtepot Seal Quarter«. Der Schlüssel ist für die letzte verschlossene Tür. Dahinter wartet die Fallgrube, die uns zu Senmet bringen wird. Fürs erste können wir hier nichts mehr machen und teleportieren deswegen zum »Temple Of Harvest«.

31. Tag

Der Priester ist hocherfreut, als wir ihm die »Watering Urn« in die Hände drücken und innerhalb kürzester Zeit blüht es im Tempel wieder in voller Pracht. Die scharfen Augen von Shanara entdecken kleine goldene Kugeln auf dem Boden, die in rauher Menge rumliegen. Wir sacken vorsichtshalber mal acht »Air Spores« ein, für jeden zwei. Schaden wird es schon nicht...
Zum Dank für die Restaurierung des Tempels bekommen wir vom Priester einen Schlüssel für einen Raum »ganz in der Nähe«, wie er sich ausdrückt. Als wir den Raum südlich von ihm noch mal genauer untersuchen, entdecken wir in der westlichen Wand doch tatsächlich einen Knopf, den wir vorher übersehen haben. Am Ende des Ganges wartet das untere Stockwerk auf uns.

32. Tag

Anhg Krag räumt mit seinen bloßen Händen wie eine Furie unter den »Fire Beetles« und »Caterwauls« auf. Um nicht aus der Übung zu kommen, mischen wir auch ein wenig mit. Wenn ich nur wüßte, was diese sechs komischen Figuren von uns wollen, die in den Nischen stehen. Shanara hat schließlich die richtige Idee: Wir durchstöbern unseren Bestand und stoßen dabei auf die »Feline Figurine«. Anhand der Farbe können wir sie sogar auf Anhieb der richtigen Figur zuordnen.
Nachdem wir nun wissen, wie wir vorgehen müssen, ist es viel leichter. Der »Temple Of Harvest« ist ebenfalls sehr ergiebig, was das Finden wichtiger Gegenstände angeht. Gleich hinter der ersten Tür liegt die Lösung des Rätsels der Sphinx. Die werden wir uns mal vorknöpfen!
Nach und nach öffnen wir die Türen, denn jede Ecke hat so ihre Tücken. Die »Falcon«-Ecke hat zum Beispiel sehr viele durchlässige Mauern. Hier finden wir die »Scroll Of Retirement« für Senmet und eine »Heavy Chain«. Die Kette drücken wir dem Troll in die Hände, der trägt sowieso schon zig Truhen ohne zu murren. In dem »Jackal«-Gebiet hätten wir hingegen bald eine Bodenplatte übersehen. Erst nachdem wir beide Platten betreten hatten, wurde der Weg zu einem Teleporter frei. Die »Lioness«-Tür verbarg den »Coffer Of Ra«.
Als wir die vorletzte Tür mit der »Scorpion Figurine« öffnen, hat Shanara so eine Vorahnung. Tatsächlich merken wir schon nach zwei Schritten, daß die Luft total vergiftet ist! Wie gut, daß wir die »Air Spores« eingesteckt haben, die uns gute Dienste leisten. Unserem Troll helfen wir auf anderem Wege. Die letzte Tür wird mit der »Vulture Figurine« geknackt. Auch hier ist die Luft zu giftig zum Atmen, aber wir haben genug »Air Spores« im Gepäck. Ganz am Ende des Raumes treffen wir auf Shabatis, einen Diener von Ankhtepot. Sein sehnlichster Wunsch ist es, endlich einmal wieder Sonnenstrahlen zu erblicken. Diesen



Wunsch können wir leicht mit Hilfe des »Coffer Of Ra« erfüllen. Vor lauter Freude drückt er uns ein »Ankhtepot Seal Quarter« in die Hand, das wir natürlich mit den anderen Teilen zusammenstecken. Damit ist der Tempel komplett erforscht und wir wollen versuchen, diesen Senmet zu besiegen, um Gloriantha zu helfen.

33. Tag

Zurück im »Temple Of Set« gehen wir geradeaus durch, bis wir am anderen Ende des Tempels die Treppe nach unten benutzen. Die Schlangen in den Zellen sind keine Hürde für uns. Mit Knöpfen in der Wand machen wir uns den Weg frei und rücken Senmet immer näher auf den Pelz. Hinter der letzten Biegung scheint er schon auf uns zu warten.

Senmet ist nicht kleinzukriegen, das bemerkt auch Gloriantha. Auch wenn er schon zu Staub zerfallen ist, steht er kurz danach wieder auf. Erst als wir ihn zerstört haben und sofort danach die »Scroll Of Retirement« benutzen, stirbt Senmet endgültig! Gloriantha ist erlöst und überläßt uns zum Dank ihre Rüstung, bevor sie verschwindet. Jetzt ist es an der Zeit, sich die Sphinx zur Brust zu nehmen.

36. Tag

Die Sphinx ist augenscheinlich sehr überrascht, daß es uns gelungen ist, das Rätsel zu lösen. Aus Achtung vor unserer Leistung gewährt sie uns Zugang in ihr Inneres. Die Sphinx besteht aus zwei großen Ebenen. Das erste Stockwerk ist keine große Aufgabe für uns. Die »Hieracosphinx« ist alles andere als feuerresistent und der »Mimic«, der ab und an aus den Vasen entsteht, mag den »Cone Of Cold« überhaupt nicht. Stichwort Vasen: Eher zufällig hat der Troll eine Vase umgeschmissen und darin eine Spruchrolle entdeckt. Wir müssen hier unbedingt jede einzelne Vase anfassen, auch auf die Gefahr hin, daß sich darin ein Monster verbirgt. Am Ende eines spiralförmigen Ganges stoßen wir auf einen Jackalwere mit Namen Sethir Rha. Er scheint ein gut ausgebildeter Cleric zu sein, deswegen nehmen wir ihn mit. Diesen Zaubertrick, mit dem er seine Form wechselt, muß er mir unbedingt mal erklären...

In einer Vase steckt die »Whistle«, von der die Prophezeiung gesprochen hat. Eine andere Urne verbirgt eine »Bottle Of Thought«, die uns nach Nennung des Wortes »Hierophant« eine Vision erscheinen läßt. Vieles wird dadurch besser verständlich. Überhaupt finden wir hier oft alte Dokumente und Sprüche, besonders für Shanara. Den Namen »Hierophant« hat uns einer der vielen Rätselmünder verraten.

Auf unserem Weg zum nächsten Level stolpern wir über eine Statue in einer Nische. Als wir den »Wishing Cup« benutzen, spricht sie sogar mit uns. Sie sagt, wir hätten einen Wunsch frei und stellt uns vier Optionen vor. Obwohl die ersten drei Varianten sehr reizvoll sind, entscheiden wir uns doch für die vierte. Der Bettler wird es uns hoffentlich danken.

Das unterste Stockwerk nennt sich »Labyrinth Of The Magic«. Shanara ist natürlich hocherfreut, welche tollen Sprüche er hier auflesen kann. Das Labyrinth ist in vier Teile aufgeteilt. Jeder Part wird erst zugänglich, wenn man dem Keeper die richtige Figur gibt. Die Figuren sind wie folgt: Crocodile, Ram, Frog und Scarab. In einem Abschnitt müssen wir wie die Wilden beamen. Erst nachdem wir alle Teleporter benutzt und in den Nischen die versteckten Knöpfe gedrückt haben, gelangen wir in alle Räume. Sehr praktisch ist der »Bag Of Holding«, der selbst nichts wiegt, aber Unmengen aufnimmt. In der letzten Ecke findet Shanara die »Scroll Of Teleport«, ein sehr wichtiger Spruch! Da wir die Sphinx komplett untersucht haben, kehren wir zurück an die Oberfläche.

38. Tag

Bei Durchsicht der Karten bemerkt Shanara, daß wir einen Raum in den »Burial Catacombs« noch nicht betreten haben. Er meint, daß wir dort mal den neuen »Teleport«-Spruch austesten sollten. Es klappt tatsächlich und als Lohn erhalten wir eine Laute.

40. Tag

Die Prophezeiung verrät uns den Trick: Wir nähern uns dem Geist und Shanara spielt auf der Laute. Dieses Mal verschwindet der Spuk nicht, so daß wir mit ihm bzw. ihr sprechen können. Der Geist singt ein Lied und verrät uns darin den Namen ihres Sohnes: »Tekhen«.

Die Statue im Osten von Har-Akir scheint auf diesen Namen zu reagieren, aber irgendein Teil fehlt ihm noch. Na klar, die Kette! Beim zweiten Versuch gelingt es uns, die Statue anzusprechen und mit der Kette zieht sie die Bodenplatte weg. Darunter finden wir die »Royal Burial Hall«.

Ein neues Monster greift uns an, ein »Doom Guard«. Der Mund verrät uns, daß wir erst nach Norden, danach nach Süden, anschließend nach Osten und dann nach Westen reisen sollen. Der Weg ist wirklich der beste, denn wir finden jeweils den Schlüssel, der uns im nächsten Quadranten weiterbringt. Im Nordwest-Quadrant liegt in einem der kleinen Räume das dritte »Hierophant Seal Quarter«. Ohne Teleporter kommt man da aber nicht hin. Im Südwesten drehen wir beinahe durch, weil wir an den Löchern nicht vorbeikommen. Da der Troll so groß ist, weist er uns auf einen Knopf hin, der direkt unter der Decke ist. Wir achten nun darauf und schließen nach und nach genug Löcher, um den Raum zu verlassen. Am Ende des Rundlaufes haben wir einen Schlüssel in der Hand, mit dem wir den Mauerblock in der Mitte öffnen. Der Teleporter dahinter bringt uns zu der Figur, die uns von Anfang an verfolgte: »Guardian Of The Gate Of The Dead«.

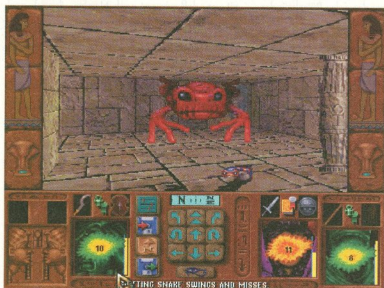
Endlich machen sich all unsere guten Taten bezahlt, denn ihrer Meinung nach sind wir würdig, in das Reich der Toten zu fahren. Obwohl wir den Geist, der uns dort empfängt, nur sehr schwer verstehen können, haben wir doch mitbekommen, daß es eine »Scroll Of Return« gibt, die uns aus Har-Akir befreien kann. Der Geist war früher ein Kämpfer, der im Schlaf überrascht und getötet wurde. Während des Kampfes ging die besagte Scroll verloren und befindet sich wohl noch immer dort. Zur Zeit kommt man an sie nicht ran, da die Rolle ganz am Rande des Feuerwalls liegt, aber wir kennen jetzt immerhin ihre genaue Lage: östlich des »Buried Temple Of Ra«. Genau diesem Tempel werden wir als nächstes einen Besuch abstatten.

43. Tag

Der Tempel ist nicht leicht zu finden. In der Wüste, wo die Hände aus der Erde kommen, muß man einen



Verborgene Schalter in der Wand helfen weiter



Der Spruch »Neutralize Poison« hilft bei Schlangenbissen

ganz bestimmten Weg gehen: von der linken Hand nach Osten zur rechten Hand. Dann nach Süden zum ersten Stein und weiter nach Osten zum zweiten Stein. Von dort exakt nach Südosten, bis man kurze Zeit später nach unten fällt. Auf einer Karte, die wir zwischendurch finden, wird das beschrieben.
In einem Raum sind acht Säulen mit Zeichnungen darauf. Sicherlich muß man hier die »Tears Of Ra« benutzen, auf die die Prophezeiung hinweist. Die genauen Fundorte haben wir nicht notiert; ich weiß nur noch, daß wir im Erdgeschoß fünf und im Keller drei Stück entdeckten. Viel los ist hier eigentlich nicht, wenn da nicht diese Feuersäulen wären, die »Pyre Elementals«. Die Säulen reagieren zwar empfindlich auf alle Zaubersprüche, die auf Kälte und/oder Wasser basieren, aber ohne den Spruch »Disintegrate« hätten wir nur schwerlich überlebt.
Nachdem wir alle acht Tränen gefunden haben, eilen wir zurück zu den Säulen. Wir packen jeweils eine Träne auf eine Säule und als wir die letzte Träne einsetzen, gibt es einen großen Knall. In der Mauer ist ein Loch entstanden, hinter dem wir das vierte und letzte »Hierophant Seal Quarter« finden.
Im Norden des Tempels liegt ein großer Raum, den wir bis jetzt noch nicht betreten hatten. Wir fassen all unseren Mut zusammen und öffnen die Tür. Am Ende sehen wir Hierophant, der aber überhaupt keine Anstalten macht, sich zu bewegen. Es ist uns trotzdem klar, daß Hierophant derjenige sein muß, der in der Vorhersehung als »Der Andere« bezeichnet wurde. Das Siegel passen wir in die Wand ein, wodurch sich ein Teleporter auftut. Damit ist alles getan und wir gehen in Richtung Nordosten zur Ruhestätte von Ankhktepot, dem »Pharaoh's Rest«

46. Tag

Schon der erste »Stone Golem« erweist sich als echter Kracher. Die Golems sind kaum mit normalen Waffen zu besiegen und selbst Magie hilft nur wenig. Wir entkommen nur, weil wir uns immer wieder aus der Höhle entfernen. Nach unzähligen Schlägen ist es endlich geschafft. Da wir aus der Entfernung aber schon den nächsten Golem heranrollen sehen, ziehen wir uns wieder zurück, um zu beraten. Von Sethir kommt der Vorschlag, es mal mit Unsichtbarkeit zu versuchen. Warum nicht? Wir haben sowieso noch einige »Dust Of Disappearance« dabei und zu verlieren haben wir auch nichts. Schnell zeigt sich, daß das die richtige Taktik war. Der Golem kann uns nicht sehen und trifft mit seinen mächtigen Pranken so gut wie nie. Wir schlagen mit unseren Waffen, die Shanara noch mit »Enchant Weapon« verbessert, in Ruhe zu und strecken den Golem nieder.
Auf einem der Tische liegt ein Hinweis, daß man von Westen nach Osten gehen muß, um weiterzukommen. Damit ist wohl gemeint, daß man die diversen Bodenplatten von links nach rechts betreten soll. Die Golems sind zahlreich, doch mit dem Unsichtbarkeits-Trick geht es ganz gut voran. Tatsächlich verschwindet eine Mauer, nachdem wir alle Bodenplatten betreten haben, um den Weg nach Norden frei zu machen.
Vorher gehen wir aber erstmal die Treppe nach oben, die wir im Westen entdeckt haben. Dort treiben sich zwar diverse Golems rum, aber es liegen auch tolle Ausrüstungsgegenstände auf dem Flur.
Am Ende des Ganges stoßen wir auf eine Wandfreske, die einen Falken darstellt. Wir pusten dreimal in die Pfeife und der Falke kommt angeflogen. Er sagt uns, daß sein Meister von Ankhtepot besiegt wurde und geschworen hat, daß er wenigstens im Tod auf ihn aufpassen will. Wir werden zwar nicht ganz schlau aus der Geschichte, aber der Falke verschwindet, um kurz danach mit dem »Hero's Heart« wieder zu erscheinen. Er meint, wir könnten seinen Meister damit erlösen.

47. Tag

Weiter geht's auf der unteren Etage, wo wir die nächste Treppe sehen. Unten wartet Isu auf uns, um uns wieder zu bequasseln. Voller Verachtung berichten wir von Senmets Tod, aber das scheint sie schon zu wissen. Außerdem liegen hier ein Schlüssel und ein »Mallet«. Jetzt fehlt nur noch ein Teil für das große Finale!
Mühsam machen wir Fortschritte. Zu den Golems gesellen sich jetzt auch noch die widerlichen »Pyre Elementals« und »Floating Death Heads«. Hinter der nächsten Tür ist ein langer Flur, von dem fünf lange Gänge in nördlicher Richtung abgehen, die wiederum in einen anderen Flur münden. Wir erforschen zunächst alle Gänge der Reihe nach und kümmern uns um die Monster.
Shanara sieht einige Knöpfe in der Wand und es ist eindeutig, daß diese die Türen im Westen öffnen. Als wir sicher sind, daß alle Monster beseitigt wurden, wenden wir uns der Tür im Norden zu. Mit dem »Hero's Heart« gelangen wir in den Raum dahinter und sammeln dort das letzte »Ankhtepot Seal Quarter« ein. Endlich ist auch dieses Siegel komplett und wir laufen schnell zurück, um das zweite Tor zu aktivieren. Bevor wir mit dem »Mallet« den Gong schlagen, überlegen wir uns, wie wir Ankhtepot besiegen können.
Nach allen Informationen und Hinweisen liegt die Strategie auf der Hand: Ankhtepot ist zu mächtig für uns, also müssen wir ihn dazu bringen, hinter uns herzulaufen, um ihn in den Teleporter zu locken. Dadurch kommen Ankhtepot und Hierophant zusammen, dann können wir nur noch hoffen.
Unheilvoll schlägt der Gong und schneller, als uns lieb ist, stehen wir Ankhtepot Auge in Auge gegenüber. Wir reagieren schnell genug, um uns in einen Gang zurückzuziehen. Leider bleibt Ankhtepot stehen, wenn er uns nicht mehr im Blickfeld hat. Deswegen müssen wir immer soviel Raum lassen, daß er uns nicht berühren kann, aber trotzdem jederzeit sieht. Langsam rückt der Teleporter näher, doch mehr als einmal werden wir zur Flucht gezwungen. Ankhtepot streckt teilweise drei mit einem Schlag nieder! Zum Glück bin ich mittlerweile so gut ausgebildet, daß ich sie aus dem Reich der Toten zurückholen kann und Sethir Rha hilft dabei auch fleißig mit.
Just als wir dachten, daß wir es nie schaffen würden, stehen wir unmittelbar vor dem Teleporter. Schnell benutzen wir ihn und Ankhtepot folgt uns! Danach geht alles drunter und drüber. Hierophant erwacht und stürzt sich auf Ankhtepot. Wir werden irgendwie aus dem Raum geschmissen und stehen vor verschlossener Tür. Drinnen tobt ein gewaltiger Kampf, das merken wir am Beben der Erde. Dieser Teil der Aufgabe ist somit abgeschlossen, jetzt müssen wir nur noch den Weg nach Hause finden...
Der Feuerwall ist tatsächlich verschwunden und wir haben somit die Möglichkeit, auch in die letzten unerforschten Ecken zu gehen. Nach kurzer Zeit entdecken wir östlich vom »Temple Of Ra« die »Scroll Of Return«. Endlich! **(fs)**

KLEIN & FEIN



Bei »Hi-Octane« ist ein wenig Schummeln erlaubt

Hi-Octane

Wenn Ihnen bei Bullfrogs actionreichem Rennspiel »Hi-Octane« stets die Gegner davonfahren, sollten Sie einmal die Cheats unseres Lesers Jens Bischoff versuchen. Vielleicht nicht gerade die Tastenkombination »Alt+F1«, denn die führt zur Selbstzerstörung. Mit »Alt+F2« entledigen Sie sich dagegen elegant aller Kontrahenten und gönnen sich mit »Alt+F3« einen vollen Tank. Mit »Alt+F4« rüsten Sie die Munition maximal auf und mit »Alt+F5« verfügen Sie über die volle Schutzschirm-Leistung. Die Tastenkombination »Alt+F6« setzt noch eine Runde zum gegenwärtigen Rennen drauf, während Sie mit »Alt+Z« dem Autopiloten das Ruder überlassen. Mit »Alt+C« greifen Sie wieder selbst ins Geschehen ein.

Earthsiege

Bei »Earthsiege« ist es mächtig lästig, daß man am Anfang einer Kampagne nur Hercs hat, die ziemlich schwach auf der Brust sind, findet unser Leser Nils Gosau. Doch dem kann abgeholfen werden: Man startet eine Kampagne oder setzt sie fort, geht zurück ins Hauptmenü und begibt sich ins Briefing einer Einzelmission. Auf dem Waffenbildschirm sucht man sich einen schlagkräftigen Herc mit schwerer Bewaffnung aus. Nun geht man zurück zum Briefing und klickt dort auf »Cancel«, danach wird die Kampagne wiederaufgenommen. Man spielt die erste Mission der Kampagne und speichert dann ab. Nach dem Laden des Spielstandes ist die gesamte Einheit mit dem schweren Herc ausgerüstet, den man bei der Einzelmission ausgewählt hat.



Ein Trick verschafft Ihnen bei »Earthsiege« stärkere Hercs

A4 Networks

Um bei »A4 Networks« richtig dick Kohle zu machen, sollten Sie die Tips unseres Lesers Frank Schilling beachten. Er empfiehlt den Bau und Verkauf von Häusern und Villen. Bauen Sie doch einfach mal in Berlin 100 Villen für gut 200 Millionen Mark und ein Jahr später verkaufen Sie genau diese Gebäude für satte 700 Millionen. Wenn Sie nicht verkaufen, sondern von Gewinnen leben wollen, kommen Sie aber mit den Häusern und Villen nicht über den nächsten Winter. Besser klappt das mit Messehallen, Kaufhäusern, Wolkenkratzern in der Innenstadt und Stadien. Diese sind zwar relativ teuer in der Anschaffung, werfen aber tüchtig Gewinne ab.

Schauen Sie mehrmals täglich in der Börse vorbei. Es ist durchaus üblich, am Morgen eine Aktie für 600 Mark zu erstehen und abends dasselbe Wertpapier für 1.300 Mark abzustoßen. Wenn Sie in der äußersten Kartenecke eine neue Siedlung errichten möchten, dann schaffen Sie erst eine Zugverbindung, kaufen dann Land und schaffen mittels des Güterzugs Rohstoffe an, bis es reicht, eine Fabrik zu errichten. Nun tauschen Sie den Zug aus und befördern Personen, was mehr Geld bringt.

Schließlich noch ein Trick für alle Ungeduldigen: Nehmen Sie den Stadtplan von Berlin und starten Sie das Projekt HGV. Planen Sie ein Karte von links oben nach rechts unten im rechen Teil der Karte. Dann verschieben Sie die Strecke so oft ein kleines Stück nach links, bis Sie ca. 800 Millionen Mark erhalten, anstatt diese zahlen zu müssen.

Battledrome

Noch ein Tip von Nils Gosau: Um bei »Battledrome« fast unerschöpfliche Mengen von Kleingeld zur Verfügung zu haben, muß man nur beim Eingeben des Namens vor den eigentlichen Namen ein Asterix (= ein Sternchen, hat nichts mit irgendwelchen Galliern zu tun) setzen. Beispiel: »*Predator«. Die Ausrüstung, die man sich nun kaufen kann, sollte reichen, um sich an den ersten Ranglistenplatz zu blastern.

Master of Magic

Ein wenig Nachhilfe schadet auch einem Zauberer nicht, meint unser Leser Mark Forstner. Sie müssen nur ein neues Spiel beginnen und »SQUEEZEF« als Namen des Magiers eingeben. Schon haben Sie 40 Zauberpunkte und können sich fast alle Zauberbücher und Eigenschaften aneignen.

Wenn es Ihnen an Gold oder Mana mangelt, ändern Sie mit einem Hex-Editor im Hauptprogramm folgende Stellen: In der Zeile 00000D30 die Stellen 15 und 16 in »30 75« für Gold und in der Zeile 00000C40 die Stellen 4 und 5 in »30 75« für Mana. Jetzt besitzen Sie 30.000 Goldstücke und 30.000 Manakreise.



Mit einem Cheat haben Sie keine Geldsorgen mehr bei »Master of Magic«

High Seas Trader

Falls es beim Seeabenteuer »High Seas Trader« nicht wie gewünscht läuft, helfen vielleicht die Tips von Marco Hooß weiter. Er empfiehlt, am Anfang keine platzfressenden Handwaffen mit an Bord zu nehmen und sich lieber auf den Handel zu konzentrieren. Starten Sie als Engländer, das vereinfacht einiges und nutzen Sie gute Handelsverbindungen wie Liverpool – Canarya Islands (Waffen), New York – Lagos (Waffen) und Lagos – London (Juwelen, Elfenbein). Nehmen Sie nach Möglichkeit Passagiere mit und helfen bedrängten Landsleuten. Sobald man zum Gesellen aufgestiegen ist und genügend Geld für eine Fregatte besitzt, rüstet man sie mit vielen Kanonen aus und stürzt sich ins Piratenleben. (fs)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Bench mich

Ich besitze seit kurzer Zeit einen Pentium-Rechner, der mit 90 MHz getaktet wird. Das Problem ist jetzt, daß ich die Grafikkarte mit dem Programm 3DBench getestet habe. Das Ergebnis war 76,9 Bilder/s und nicht 83,3 Bilder/s wie es in dem Test in Ausgabe 8/95 steht. Trotzdem kann ich praktisch keinen Unterschied zu meinem vorherigen System bemerken. ***(Thomas Wrobel, Nürnberg)***

Ich habe einen AMD 486 DX4/100 PCI mit 256 KByte Cache, 16 MByte RAM und eine Hercules Dynamite Power mit 2 MByte DRAM. Das Motherboard ist kein Kombi-Board und ich habe auch keinen Waitstate auf dem Board oder der Grafikkarte. Warum erhalte ich nun einen 3DBench-Index von nur 53,2? In Eurer Ausgabe 8/95 haben die Grafikkarte mit einem ET-4000W32p-Chip einen Wert von 76,9. ***(Martin Leisching, München)***

Der 3DBench versucht ein »echtes« Spiel zu emulieren. Dazu muß er jedes einzelne Bild der Animation berechnen und das Bild anschließend in den Speicher der Grafikkarte übertragen. Prozessor, Chipsatz, Cache, die RAMs auf dem Motherboard, das Bus-System und die Grafikkarte: Alle diese Komponenten müssen zusammenspielen, damit die Grafikgeschwindigkeit steigt. Trotz gleichem Prozessor (Pentium/90) und gleichen Bus-Systemen (PCI) kann es zu geringfügigen Abweichungen kommen, wenn eine der anderen Komponenten etwas langsamer ist. Zwischen 83,3 Bilder/s und 76,9 Bilder/s besteht außerdem nur ein Unterschied von 10 Prozent; in der Praxis bemerkt man das kaum. Bei einem DX4/100 ist der 3DBench deshalb langsamer, weil trotz gleichem Bussystem der Prozessor nicht so viel Dampf drauf hat. Obwohl die Grafiken über den Bus genau so schnell zur Karte übertragen werden wie beim Pentium/90, berechnet der Prozessor die Einzelbilder nicht so schnell. Der 3DBench-Wert ist also ein Indiz für die Grafik-Leistung des Gesamt-Systems und nicht nur der Grafikkarte.

Schnellerer Cache

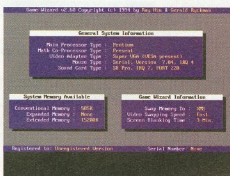
Ich besitze einen 486DX4/100 mit 16 MByte RAM, 256 KByte Cache mit 15 ns und einer 2-MByte-Hercules-Dynamite-Grafikkarte. Bei meinem Mainboard ASUS VL/I-486SV2GX4 habe ich die Möglichkeit, den externen Cache auf 1 MByte zu erweitern. Ist dies speziell für Spiele sinnvoll? Oder ist es besser, einen schnelleren Cache zu installieren? ***(Peter Wachs, Aachen)***

Ein allgemeingültiges Urteil über die Geschwindigkeit eines Computers können wir im Falle einer Vergrößerung des Caches nicht geben. Die Frage ist nämlich: Wieviel Daten und Programmteile eines Programmes werden besonders häufig benutzt? Ist dieser Anteil größer als die Kapazität des Caches, bleibt das Programm langsam. Ist er kleiner, wird das Programm dagegen schneller. Der Anteil ist von Programm zu Programm verschieden und wenn überhaupt kennen ihn nur die Programmierer. Die Geschwindigkeit steigt maximal aber nur um 15 Prozent. Ob sich dafür überhaupt das Geld lohnt, müssen Sie selber entscheiden. Schnellere Caches bringen nur dann etwas, wenn der Chipsatz auf dem Motherboard damit etwas anfangen kann. Bei Ihrem Board sind Sie mit den 15-ns-Typen schon am oberen Anschlag.

Zu schnell

Da kauft man sich einen schönen Pentium-Rechner mit 90 MHz und glaubt, man ist im siebten Spiele-Himmel – denkste! Ich habe aus meiner 386er-Zeit noch ein paar Spiele, die ich jetzt mal nach langer Zeit wieder spiele wollte. Ich installiere »Monkey Island«, starte das Programm, und mich erwartet anstelle der schönen Sounds nur ein Zischen, Knirschen und Zirpen. Der Rechner ist wohl zu schnell. Wie bekomme ich meinen Rechner jetzt langsamer? **(Frank Holldorff, Ulm)**

Eine gute Chance haben Sie mit dem Programm »Game Wizard«, das Sie als Shareware-Version auf der CD der PC Player im Verzeichnis \PROGRAMM\GAMEWIZ finden. Wenn Sie es installiert haben, rufen Sie es mit der Taste »^« auf. Beim Menüpunkt »Game Playing Speed« können Sie dann die Geschwindigkeit eine Spiels einstellen. Auch die »Action Replay«-Einsteckkarte verlangsamt auf Wunsch den PC.



Mit dem »Game Wizard« beschummeln Sie normalerweise ein Spiel. Er kann aber auch zu schnelle Spiele verlangsamen.

Windows '95

Da die Update-Version von Windows '95 rund 200 Mark billiger als die Vollversion ist, frage ich mich, ob es da Einschränkungen gibt, die eine wichtige Rolle spielen. Benötigt man für das Update unbedingt die Windows-Version 3.1 oder geht das auch mit Windows für Workgroups? ***(Georg Martschenko, Nordhalben)***

Kein Problem: »Windows '95« akzeptiert sowohl »Windows 3.1« als auch »Windows für Workgroups 3.11«. Unterschiede im Leistungsumfang der 95er-Installation gibt es da nicht.

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Aufrüst-Ärger

Ich besitze einen Pentium/90 mit 24 MByte RAM, ein Motherboard mit Intel-Triton-Chipsatz, EDO-RAM-Unterstützung, 512 KByte Cache, eine Dynamite-Grafikkarte von Hercules sowie ein Mitsumi FX-001D-Laufwerk. Als Harddisk habe ich eine 1-GByte-SCSI-Platte von IBM in Verbindung mit einem 2940-Controller von Adaptec. Wie stehen meine Chancen, die nächsten zwei Jahre ohne Aufrüstung auszukommen?

(Marco Breitgoff, Dortmund)

Da haben Sie fürs Spielen ja eine tolle Maschine. Allerdings zeigen die neuesten Entwicklungen (Hi-Octane/SVGA), daß auch ein Pentium/90 schon zu langsam sein kann. Zwei Jahre werden Sie mit diesem Gerät schon noch durchhalten. Danach ist höchstwahrscheinlich wieder eine Aufrüstung fällig.

Nochmal Disketten-Trauma

Da ich bei meinem neuen Pentium/90-Computer das gleiche Problem mit dem Diskettenwechsel wie Maik Teetzen (Ausgabe 9/95) hatte, möchte ich auch meinen Senf dazu geben. Es stellte sich heraus, daß lediglich MS-DOS diesen Fehler aufwies. Unter anderen Betriebssystemen wie Novell-DOS oder OS/2 lief das System einwandfrei. Schuld daran war, daß MS-DOS standardmäßig den Diskettenwechsel erkennen will. Der auf dem Mainboard integrierte Controller unterstützt diesen aber nicht (mehr?). Nach Schmökern im DOS-Handbuch kam ich darauf, daß mit Hilfe des Befehls »DRIVPARM« in der CONFIG.SYS das Erkennen des Diskettenwechsels abgeschaltet werden kann. Der Parameter »/C« ist dafür zuständig; wenn man ihn in der DRIVPARM-Zeile wegläßt, ist das Ganze abgeschaltet. Die Zeile sieht folgendermaßen aus:

DRIVEPARM = /D:0 /F:7

Der Parameter /D:0 bezeichnet das erste Diskettenlaufwerk und /F:7 aktiviert das 1,44-MByte-Format.

(Bernhard Mayer, Esslingen)

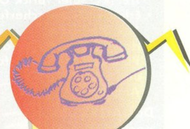
Nach Esslingen einen schönen Gruß aus der Technik-Treff-Ecke und vielen Dank für den Tip. Noch ein kleiner Hinweis: Unter MS-DOS 5.00 und 6.22 tritt der Fehler auch nicht auf. Bei den fehlerhaften Versionen kann es sich also nur um MS-DOS 6.00 und 6.20 handeln.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a, 85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

HOTLINES



Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	CompuServe	Internet
Activision	siehe Softgold	-	-	-	
Ascon	05241 - 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr	05241 - 688 060	-	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr	07431-543 26	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 14-18 Uhr	-	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	-
Creative Labs	089-957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	089-957 72-37/-74	BLASTER	www.creaf.com
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB	-
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Gravis	in Arbeit	-	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo + Fr, 14-17 Uhr	-	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	www.interplay.com
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB	-
Media Vision	089- 613 81 450	Mo-Fr 9-17 Uhr	089-61381-396	MEDIAVISION	-
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB	www.microprose.com
Mindscape	0044/444 246 333 (England)	keine Angabe	-	GAMEAPUB	-
Neo	0043/ 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB	-
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-	-
Orchid Technology	02132-800 71	Mo-Fr 10-13, 14-16 Uhr	02131-80075	MULTIBVEN	-
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB	www.ea.com
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-	-
Red Ballon/BMG	05241 80 70 80	Mo-Fr, 10-17 Uhr			
Sierra/Coktel	06103/99 40 40	Mo-Fr 9-17 Uhr	06103/99 40 41	GAMEAPUB	-
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-965 222	-	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB	www.microprose.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB	-
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-	-	-	
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr		-	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen		02405 18067	VOBIS	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr	040 390 8160	-	www.vie.co.uk\~vie
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Do 15-18	in Arbeit	-	-
Stand:	18.08.1995				

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Monat präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.
Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs. compuserve.com«.

Mit großer Skepsis

Nachdem ich den Artikel »Streitgespräch« über »Command & Conquer« in der 9/95 gelesen habe, mußte ich einfach zur Feder greifen. Woher die Beliebtheit der möglichst naturgetreuen »Abschlachtungsspiele« kommt, darüber mag man streiten. Aber als Mutter und begeisterte Computerspielerin stehe ich dieser Entwicklung mit großer Skepsis gegenüber. Daß Kinder vor Fernsehern, Computern oder Videospielen unbegrenzt geparkt werden, ist kein Geheimnis. Und da die meisten Eltern sich auf dem Sektor nur wenig oder nicht auskennen, ist ein Kontakt mit solcher Gewalt schon vorprogrammiert. ***(Simone Fischer)***



Virgins fürsorgliche Entschärfung von »Command & Conquer« sorgte für heiße Diskussionen

Diese Zuschrift repräsentiert die vielen Briefe, die wir auf das Streitgespräch in Ausgabe 9 hin bekommen haben. Mehrheitlich meldeten sich »Ich will keine Zensur!«-Befürworter, während der eine oder andere unserem Jörg Langer einen allzu sorglosen Umgehen mit der Gewalt-Thematik vorwarf (...dabei ist er wirklich ein wahrer Schatz, stets friedliebend, und trennt immer artig seinen Müll). Wie der Test der deutschen Version von Command & Conquer diesen Monat zeigt, blieben die »Zensurschnitte« von Virgin in einem Rahmen, der den Spielspaß nicht bedroht.

Na endlich, ein Sonderheft!

In letzter Zeit kommen immer mehr 32- und 64-Bit-Konsolen auf dem Markt. Könntet Ihr nicht mal einen Vergleichstest zwischen einen PC und diesen Systemen machen? Ich weiß, die PC Player ist eine reine PC-Zeitschrift, aber mal zu sehen wie ein guter PC gegen Playstation, 3DO oder Ultra 64 aussieht, interessiert doch jeden Leser. Man sollte sich mal die Spiele »Tekken« oder »Toh Shin Den« auf der Sony Playstation ansehen; kein Vergleich mit FX Fighter auf dem PC. ***(Enrico Lehmann, per E-Mail)***

PC Player wollen wir mit größeren Videospiel-Artikeln nicht verwässern – hier gibt's weiterhin PC pur. Doch um diese interessante Thematik zu behandeln, bereitet unser emsiges Redaktionsteam ein ganzes Sonderheft vor, das Anfang November erscheinen wird. Hier werden wir die Hardware von PC und 32-Bit-Spielkonsolen untersuchen und die wichtigsten Spiele zur Weihnachtssaison testen.

Hurra, der neue Wertungskasten!

Erstmal wollte ich meine Meinung zu Eurem neuen Wertungskasten loswerden. Ich weiß ja, daß man in einem so kleinen Kasten nur wenig reinschreiben kann, aber einige Sachen fehlen für mich noch darin. Da wäre z.B. die Information, ob das Spiel auch auf Diskette erscheint. Für den Fall, daß das Spiel nur auf CD-ROM erscheint, würde ich gerne wissen, ob es sich mit einem Doublespeed-Laufwerk zufrieden gibt oder es schon ein Triple- oder Quadraspeed sein muß. Statt der Pixelangaben wäre mir die alte VGA/SVGA-Unterscheidung lieber. Die neue Hi-/Truecolor-Angabe und die Soundblaster-Trennung in Mono und Stereo finde ich sehr gut. Was mich immer wieder wundert ist aber, warum in Euren Hardware-Angaben nie der 486-DX-40 auftaucht. ***(Patrick Holz)***

Im Moment läuft jedes Spiel mit Doublespeed-Laufwerken. Schnellere CD-ROM-Modelle bringen »nur« einen Tempovorteil. Sollte es wirklich mal eine Neuheit geben, die mit Doublespeed nicht läuft, würden wir das natürlich im Test groß erwähnen; abzusehen ist eine solche Entwicklung aber nicht. Diskettenversionen sind sehr selten geworden oder erscheinen erst nachträglich, so daß sich eine eigene Ausweisung im Wertungskasten kaum lohnt.
Die Prozessorangaben können nur einen ungefähren Tempoeindruck geben, da die Schnelligkeit eines PCs auch von Faktoren wie Bus-System oder Grafikkarte abhängt. Beim 486er haben wir uns auf die Stufen 33/50/66 MHz festgelegt. Wenn wir für ein Spiel 50 MHz empfehlen, kannst Du davon ausgehen, daß es auf Deinem 40er auch ganz anständig läuft – so groß ist der Unterschied ja nicht.

Auch ich will meine Meinung zu Eurem neuen Wertungskasten einmal loswerden: Ich finde ihn ausgesprochen gelungen! Ihr habt gut überlegt und die (Leser-)Ideen sehr gut umgesetzt. Spieleranzahl, Farben und die verschiedenen Soundstandards sind sehr gut selektiert. Schade finde ich allerdings, daß Ihr nicht mehr die beste Steuerungsart angebt: gut spielbar mit Maus, Tastatur, Analog- oder Digital-Joystick? Manchmal läßt sich ein Spiel nämlich besser mit der Tastatur bedienen als mit dem Joystick. ***(Philipp Fahr, per E-Mail)***

Die ideale Steuerungsart ist so sehr Geschmackssache, daß wir kaum vernünftige Allgemeintips abgeben können. Florian Stangl spielt z.B. NHL Hockey am liebsten mit der Tastatur, was bei der Gamepad-verliebten Kollegenschaft die Nackenhaare im Gleichschritt aufrichtet. Und daß für Flugsimulationen ein spezieller Analog-Flightstick ideal ist, hat sich



durch unsere entsprechenden Tests ja hoffentlich herumgesprochen.

Mein Schwaiger, Dein Schwaiger...

Neulich, an einem verregneten Nachmittag, kramte ich ein bißchen in unserem Dachkämmerle herum, und sah eine ziemlich verstaubte Kiste. Als ich sie öffnete, meinte ich einen Brotkasten gefunden zu haben. Ich rieb meine Augen und jauchzte vor Freude: Es war mein guter, alter C 64. Ich baute ihn vor unserem Fernseher auf und verärgerte somit meine Schwester.

Danach suchte ich den Karton mit der alten Software und ein paar Stunden Ladezeit später, probierte ich noch Startexter 5.0 aus. Als der Anfangsbildschirm erschien, las ich den Namen Toni Schwaiger. Mmh, den Namen kenne ich doch von irgendwoher. Schnell das Impressum der PC Player plus aufgeschlagen und da sah ich ihn wieder. Ist das irgendein anderer Schwaiger oder Euer Schwaiger, der die Multimedia-Leserbriefe immer so toll mit Effekten aufpeppt?

(Markus Gohl)

Voller Stolz geben wir bekannt, daß »unser« Schwaiger der einzig echte »Startexter«-Schwaiger ist. Ein exklusivet Vorabdruck seiner Programmierer-Memoiren (»Mein Leben mit dem 40-Zeichen-Modus«) befindet sich in Vorbereitung.

```
Sehr geehrtes PC-Player Team,
ich habe folgende Frage:                                  0 5. Sep. 1995
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller? Wo ist Starkiller?
```

Die Frage »Wo ist Starkiller?« dominiert in diesen Tagen viele Leserzuschriften. Im Namen von Rolf Boyke können wir nachdrücklich versichern, daß die Wiederkehr unserer Comicserie nur eine Frage der Zeit ist. Wir sammeln momentan noch frische Ideen, um zukünftige Episoden mit würdigen Humormengen zu bestücken.

Die Rollenspieler hoffen wieder

Zum »Dungeon Master 2«-Test: Warum ärgert sich Jörg Langer über das Nachwachsen der Monster, obwohl er doch erkannt hat, daß das Erstarken der Partymitglieder eine wesentliche Motivationsquelle darstellt? Die Kritik am veralteten Grafiksystem, dem mäßigen Umfang und den teilweise unfairen Rätseln ist allerdings berechtigt. Bei FTL hat man es sich allzu selbstgefällig auf den alten Lorbeeren bequem gemacht.

Trotzdem ist für mich Dungeon Master 2 das Computerspiele-Ereignis des Jahres und höchstens noch von »Lands of Lore 2« zu toppen. Der erste Teil von Lands of Lore belastete zwar die Geduld der Rollenspielers mit erbarmungswürdig niedriger Komplexität bei Charakter- und Magiesystem, fuhr dafür aber bei Atmosphäre, Story, Grafik und größtenteils auch bei den Rätseln volle Punktzahl ein. Letzten Gerüchten zufolge soll es gegen Jahresende '95 erscheinen, bringt Ihr ein Preview?

(Peter Breyer)

Die Redaktion wettet eine Runde »Cookies & Cream«-Eis darauf, daß Lands of Lore II dieses Jahr nicht mehr erscheint. Westwood will sich hier ähnlich viel Zeit beim Design-Feinschliff nehmen wie bei Command & Conquer; außerdem ist der Grafikaufwand beträchtlich. Sobald uns eine spielbare Version in die Hände fällt, berichten wir natürlich über diesen Rollenspiel-Hoffnungsträger.

Der kleine Netzwerk-Lästerer

»Verbinden Sie bis zu acht Rechner im Netzwerk und spielen Sie gegen Ihre Freunde!«. Tut mir ja schrecklich leid, aber bei solchen Sätzen muß ich mich fast übergeben vor lachen. Da scheint es doch tatsächlich Leute zu geben, die davon ausgehen, daß irgend jemand einen Netzwerkmodus in einem Computerspiel sinnvoll finden könnte und gerade deshalb auf die Idee kommt, sich dieses Programm zu kaufen. Wenn dann auch noch rund 200 Missionen eigens für dieses Spektakel entwickelt wurden, frage ich mich, ob es denn keine sinnvolleren Aufgaben gibt, mit denen man den Erscheinungstermin eines Spieles empfindlich verzögern kann?

Ich kritisiere hier nicht die Möglichkeit, zwei Computer mittels Nullmodem-Kabel zu verbinden, denn dieser Aufwand ist ja noch realisierbar. Doch dürfte es nur eine Handvoll Auserwählte geben, die nach den Bürozeiten von Papas Unternehmen die vernetzten Computer beschlagnahmen dürfen. Einen zweite Zielgruppe für die 200-Multiplayer-Bonusmissionen sind die Redakteure von PC-Spielezeitschriften, die ja die ehrenhafte Aufgabe haben, eben diese zu testen.

Was ist dann mit dem normalsterblichen Spieler, der lediglich einen PC zu seinem Besitztümern zählt (oder auch mit denen, die zwar ein Netzwerk haben, aber keine Freunde)? All diese Leute müssen sich auf den Ein-Spieler-Modus verlassen, in der Hoffnung, daß sich auch hier der gewünschte Spielspaß einstellt.

Ja, ich weiß, Ihr sagt in Euren Tests immer, ob ein Spiel auch alleine glücklich macht. Aber was ist denn dann mit »Descent«? Selten habe ich so ein langweiliges Produkt in meinem Rechner gehabt.

(Jörg Giezenar, per E-Mail)

Natürlich hast Du recht, daß Netzwerke nur für einen kleinen Teil der Spielerschaft zugänglich sind. Unsere Gesamtwertungen richten sich deshalb nach dem »Solo-Spaß«. Das gilt auch für Descent, das uns wesentlich besser gefallen hat als Dir. Schon alleine aus Zeitgründen testen wir ein Programm nie übertrieben lange im Netzwerk-Modus.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.-mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ **MUTTER BEIMER**

Endlich mal ein vernünftiges Anwendungsprogramm, das dem teuren PC eine Daseinsberechtigung gibt: Die **Lindenstraße** kommt als CD-ROM! Beim interaktiven Umgang mit dem unverwüstlichen ARD-Dauerbrennerserie eröffnen sich ganz neue kulturelle Dimensionen.

◆ **PAPA STANGL**

...wacht nicht nur über unseren Edutainment-Tests im Rahmen von »PC Junior«. Der Stanglnator stellt auch den **Tips-Teil** zusammen, der nächsten Monat die zweite Hälfte unseres Command & Conquer-Guides bietet. Dazu kommen eine Paparazzi-Lösung, Kurztips unter »Klein & fein« und viele weitere Hilfen.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 12/95

JEDER VERDIENT EIN PLUS

Nach unserer selbstlosen Preissenkung sollten Sie sich nächsten Monat ruhigen Gewissens die **PC Player plus** gönnen. 7 Mark kostet die Zeitschrift ohne CD; für maßvolle 12,80 bekommen Sie bei der plus-Ausgabe eine CD-ROM dazu. Und das hat es in sich: Spielbare Demos der neuesten Programme. Updates und Patches für aktuelle Titel. Die original Wertungs-Datenbank von PC Player. Der »Testplayer« mit moderierten Video-Rezensionen ausgewählter Spiele. Und natürlich die »Multimedia Leserbriefe«, unser kleines Humor-Biotop – und zugleich die wahre Ursache für den Niedergang des deutschen Autorenfilms...



PC Player plus CD-ROM kostet jetzt weniger: Nur noch 12,80 fürs fette Heft + gut gefüllter Datenscheibe.

NIEMAND IST EINE INSEL

Nicht Simmel, sondern Sim geht unter die Insulaner. Bei **Sim Isle** müssen Sie die Balance zwischen Kommerz und Umweltschutz strategisch hinbekommen. Aussterbende Arten retten und nebenbei Touris anlocken – das neue Sim-Programm von Maxis klingt verlockend. Ob die Sache wirklich Spaß macht, wollen wir nächsten Monat im Testteil klären. Zum neuen Running Gag mutiert indes **Civ Net.** Microprose hat den Verabschiedungs-Termin der fertigen Software um einen weiteren Monat geschoben – wir geben die Hoffnung nicht auf. Wesentlich sicherer ist da ein Testmuster von **Championship Manager 2,** Domarks neuer Fußballmanager-Offenbarung. Freunde des runden Leders hegen außerdem Hoffnungen auf die rechtzeitige Vollendung von **FIFA Soccer '96** für die nächste Ausgabe. Das Jux-Golfspiel **Sensible Golf** steht ebenfalls an – und wer jetzt vor lauter Sportspielen zum Tier wird, freut sich gewiß auf Virgins Jump-and-Run **Das Dschungelbuch.**



Versuch's doch mit Gemütlichkeit: »Das Dschungelbuch«.

Daktari meets Greenpeace: Das neue Maxis-Programm »SimIsle«.

PC PLAYER 12/95 erscheint am 8. November

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Anleitung des Monats

Natürlich ist es erstrebenswert, daß Anleitungen zu Computerspielen immer Einsteiger-freundlicher werden. Auch elementare Fragen bleiben nicht außen vor. Einen neuen Maßstab in Sachen Gründlichkeit setzt Navigo mit der Dokumentation zu seinem Spiel »Skaphander«, Motto: »Bloß nicht die Intelligenz des Kunden überschätzen!«. Wir fordern weitere Steigerungsformen, um andere technische Mißverständnisse auszuschließen. Beispiel: »Ich kann keine Grafik sehen!« – »Sind Sie sicher, daß Sie einen Monitor besitzen?«...

Hilfe

Fragen und Antworten

Problem: Ich höre keinen Sound.
Antwort: Sie haben keine Soundkarte. Oder Ihre Soundkarte ist nicht wirklich Soundblaster-kompatibel.

Problem: Ich vermisse die Installationsanweisung.
Antwort: Es gibt keine. SKAPHANDER installiert sich von selbst. Das System erkennt die Konfiguration Ihrer Hardware.



TOP 10 ROMANTIK-TIPS FÜR PC-FREAKS

Wenn man den Großteil seines Lebens mit Spiele-Konfiguration und PC Player-Lektüre verbringt, bleibt wenig Zeit für beziehungstechnische Anstrengungen. Doch wie können männliche Computer-Freaks das andere Geschlecht beeindrucken? Unsere Lebensberater haben eine Liste mit ungemein praktischen Tips zusammengestellt.

PLATZ 10: Illuminieren Sie das intime Abendessen mit dem sanften Schein eines LCD-Bildschirms.

PLATZ 9: Liebesbriefe designt man grundsätzlich mit der jeweils neuesten Corel Draw-Version.

PLATZ 8: Untermalen Sie gemeinsame Kuschelstunden mit romantischen Klängen von Ihrem MIDI-Drumpad.

PLATZ 7: Beim Besuch von Computershops lassen Sie stets der Dame den Vortritt.

PLATZ 6: Mangels prestigeträchtiger Hobbies wie Paragliding oder Bungee-Jumping murmeln Sie in unregelmäßiges Abständen ein beeindruckendes »Ich habe Windows 95 installiert...«

PLATZ 5: Liebesbekundungen per Internet prinzipiell als private Mail schicken und nicht in öffentlichen Bereichen posten.

PLATZ 4: Locken Sie Ihre Verabredung mit der Aussicht auf einen gemütlichen Abend bei Begutachtung der gesammelten »Multimedia Leserbriefe« auf Ihre Bude.

PLATZ 3: Betritt die Angebetete den Raum, wird aus Gründen der Höflichkeit der Virtual-Reality-Helm zumindest für einen Moment abgenommen.

PLATZ 2: Murmeln Sie romantische Worte mit Hilfe eines auf Französisch programmierten Sprach-Synthesizers.

PLATZ 1: Wenn alles versagt, stellen Sie sich einfach die Frage: »Was würde Bill Gates in einer solchen Situation machen?«

tikis MS-SpielDOSe



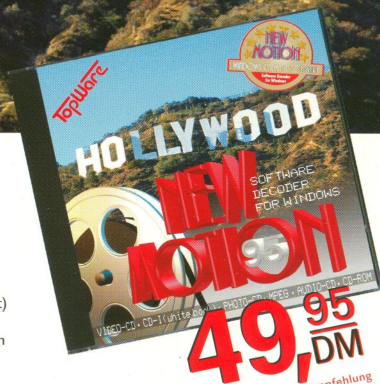
GERÜCHTEKÜCHE

Kein Witz: Sierra schluckte (Gulp!) das US-Unternehmen Arion Software, seines Zeichens Entwickler von nahrhaften Programmen wie »Master Cook II«. Dieses Jahr will Sierra drei neue Arion-Titel in den USA veröffentlichen; darunter das unsäglich verwirrend betitelte »Master Cook II 3.0«, bei dem Küchenkünstler mit Internet-Anschluß ihre Lieblingsrezepte auch per E-Mail austauschen können. Und was wird bei Sierra als nächstes ausgekocht? »Cocktail-Kunde mit Larry Laffer«? »Police Quest« inklusive Doughnut-Rezept? Wir halten den Atem an...

BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE

HOLLYMOTION



SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEG, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing" der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)

Telefon 02369-916710
INFO-LINE
02369-916790 Telefax

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

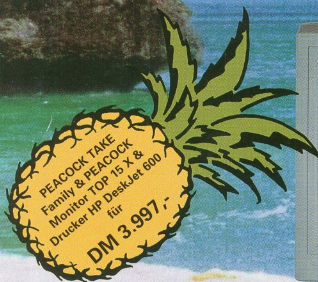
WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ Software PREISWERT!

TopWare

TopWare PD-Service GmbH · 68161 Mannheim · O 3,2 · ✆ (0621) 1267330 · FAX (0621) 1267333

digital publishing, Mannheim

Peacock TAKE Family - auf zu neuen Ufern!





The Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.



Als Mann von Welt ist man gern auf dem neuesten Stand. Der PEACOCK TAKE Family ist dabei eine große Hilfe! Er ist das ideale Einstiegsmodell in die weite Multimediawelt. Mit Intel Pentium® 75 MHz-Chip, 635 MB Festplatte, Quattro-Speed CD-ROM-Laufwerk, 16-Bit-Stereosound, Aktivboxen und einem umfassenden Multimedia-Software-Paket inklusive MS®-Windows® 95. Dank der Benutzeroberfläche PEACOCK MediaRack ist er kinderleicht zu bedienen – und deshalb ideal für die ganze Familie! Natürlich hat er das VDE-GS-Zeichen und entspricht der CE-Norm.



Für gute Aussichten sorgt bei mir der nach MPR-II strahlungsarme PEACOCK 15"-Monitor TOP 15 X mit bedienerfreundlichem On-Screen-Display. Und mein Hewlett-Packard DeskJet 600 leistet echte Qualitätsarbeit als Drucker: 600 x 600 dpi s/w. Aufrüstbar zum Farbdrucker! Alles in allem: ein starkes Stück Zivilisation – zu einem absolut wilden Preis ...
Ihr Robinson C.





Peacock TAKE Multimedia. Jedem der Seine!

Einzelpreis PEACOCK TAKE Family	DM 2.699,-
Einzelpreis PEACOCK Monitor TOP 15 X	DM 699,-
Einzelpreis HP DeskJet 600	DM 599,-
Preis für das Komplettpaket	**DM 3.997,-**

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen, inkl. MwSt. Die Angebote sind gültig, solange der Vorrat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

PEACOCK AG · Graf-Zeppelin-Straße 14 · 33181 Wünnenberg-Haaren · Fax: 0 29 57/79-95 89



PEACOCK

The Computing Insider

Dies alles und noch mehr PEACOCK Multimedia finden Sie bei unseren Handelspartnern in Ihrer Nähe. Rufen Sie uns an – wir sagen Ihnen, wo. PEACOCK Info Hotline: 0 29 57/79-15 81.